W NUMERZE CD-ROM:
PEŁNA WERSJA GRY DIE BY THE SWORD PL

ISSN 1509-0558

CLICK!

nr indeksu 351555 nr 1/2002 6.12.2001

Magazyn o grach komputerowych

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

84 STRONY
PEŁNA WERSJA GRY
TYLKO 6.50 ZŁ
[W TYM 7% VAT]

Pierwsze wrażenia

HoM&M IV

tylko u nas

Testy gier:
- Civilization III
- Harry Potter
- Rally Trophy
- Spider-Man
- Europa Universalis 2

Empire Earth

GTA3

Primitive Wars

Konkurs świąteczny

Wygraj PlayStation 2, kierownicę lub jedną z ponad 200 innych nagród!



tu powinna być płyta CD-ROM

Poradniki: Gran Turismo 3 i Commandos 2

Następny numer (84 strony + pełna wersja gry) w kioskach w połowie stycznia





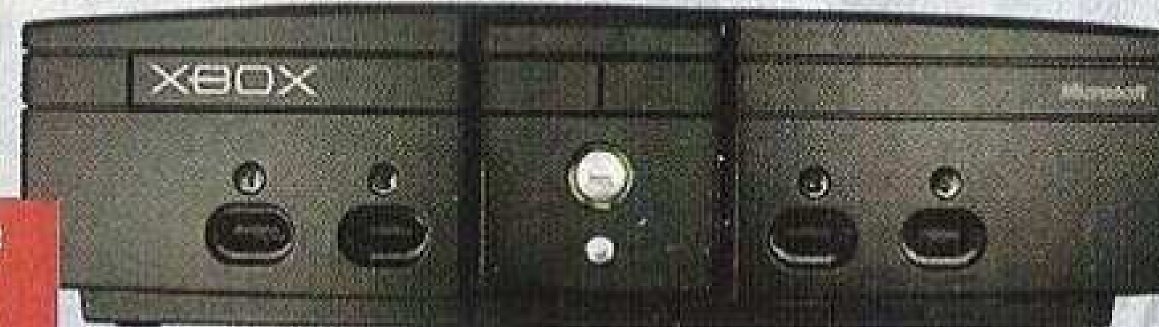
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV s. 14



PRIMITIVE WARS s. 34



GTA 3 s. 38



Czym się bawić? s. 60

NOWA TABELKA OCEN

Tytuł gry, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Multi
Czy zagrasz w tę grę ze znajomymi? Jeśli tak, zobaczysz tu biały znak ✓. Natomiast symbol ✖ oznacza, że gra jest dla 1 gracza.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Plusy i minusy
czyli najważniejsze (naszym zdaniem) zalety oraz wady danej gry. Te kilka zdań pomoże ci podjąć decyzję o zakupie...

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
+ Doskonale zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
− Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

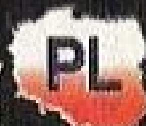
Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Platforma sprzętowa
Zielone światło oznacza, że gra dostępna jest w wersji dla danej platformy. Czerwone... no cóż, na tym sprzęcie nie zagrasz. Przynajmniej w tej chwili.

Wymagania sprzętowe
Na nic ci gra, której nie uruchomisz na swoim PC. W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego!

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie



Witajcie!

Nadszedł grudzień, zbliżają się Święta i koniec roku. Z tej okazji przygotowaliśmy dla Was specjalne wydanie CLICKA! Poza pełną wersją gry mamy teraz 84 strony! Nie mogło na nich zabraknąć zapowiedzi i testów najświeższych gier (teraz jest ich wyjątkowo dużo), a także WIELKIEGO KONKURSU z mnóstwem cennych nagród. Bawcie się z nami, bo gry i sprzęt czekają! Ten numer jest wyjątkowy także z innych względów. Z Waszych listów oraz naszych własnych badań i ankiet wynika, że wolicie, by CLICK! był miesięcznikiem z większą liczbą stron i pełną wersją gry dodawaną do każdego numeru. Niech więc tak będzie. Od tego numeru nasze pismo staje się więc miesięcznikiem z pełną wersją gry! Nie martwcie się o cenę – będziemy najtańsi na rynku. Kolejnego numeru szukajcie w kioskach w połowie stycznia.

Z okazji Świąt Bożego Narodzenia oraz Nowego Roku 2002 życzymy Wam wszystkiego najlepszego, nowych, wspaniałych gier, jeszcze szybszych komputerów i dużo radości!

do zobaczenia za miesiąc
redakcja CLICK!

UWAGA!
Gra zawiera brutalne sceny walk

DIE BY THE SWORD



Ten doskonały program bywa często nazywany pierwszym w historii gier "symulatorem walki mieczem". Jeśli poznasz opcje sterowania, to będziesz mógł bardzo dokładnie określić wszystkie ruchy swej postaci. Jednak w prostszej - zręcznościowej wersji, możesz prowadzić rozgrywkę znając zaledwie kilka najważniejszych skrótów klawiszowych.

INSTALACJA

Po włożeniu do czytnika płyty z grą Die by the Sword automatycznie uruchomiony zostanie program instalacyjny. Aby zainstalować grę postępuj zgodnie z pojawiającymi się wskazówkami. Jeśli nie masz opcji automatycznego uruchomiania płyty, musisz wejść do katalogu o nazwie Die, a następnie kliknąć na plik setup.exe.

TRYBY ROZGRYWKI

Trening - oto najlepszy sposób, aby poznać tajniki rozgrywki i nauczyć się zarówno sposobów poruszania, jak i walki. Gorąco doradzamy, abyś przed rozpoczęciem właściwej zabawy najpierw zakończył szkolenie treningowe.

Misja - jako dzielny rycerz Enric wyruszasz na ratunek ukochanej, po sławę i bogactwo.

Arena - tu możesz prowadzić pojedynki z najgroźniejszymi przeciwnikami, ale także wcielić się w każdego z nich i walczyć z samym Enrikiem! Do wyboru masz następujące lokacje: Sala Lawy, Sala Mosh, Sala Ennui oraz Pit of Love.

Turniej - w tym wypadku walczysz na Arenie z coraz silniejszymi przeciwnikami. W każdej chwili możesz przerwać turniej i potem wrócić do niego.

Opcje - tutaj możesz ustawić podstawowe parametry gry. Jednak najważniejsze są rozdziały:

Sterowanie - tu ustawiasz rodzaj sterowania postacią. Dostępne są następujące tryby: Klawisze trybu zręcznościowego, klawisze VSIM, joystick trybu zręcznościowego, joystick VSIM, mysz VSIM, gamepad VSIM.

Poziom detali - jeśli chcesz podziwiać dokładną scenografię, to ustaw jak najwyższą liczbę szczegółów.

Konfiguracja sterowania - tutaj możesz zmienić funkcje poszczególnych klawiszy.

Specjalne ruchy - ta opcja pozwala na zmianę specjalnych ruchów postaci. W lewej kolumnie wyświetlane są aktualnie wybrane ruchy. Po prawej stronie wyświetlana jest biblioteka ruchów postaci. Do wyboru ruchów wykorzystaj małą czaszkę, do przemieszczania używaj żółtych strzałek.

STEROWANIE POSTACIĄ

Przed rozpoczęciem gry powinieneś dokładnie zapoznać się z tym rozdziałem.

KLAWIATURA

W, S - poruszanie się do przodu i do tyłu. Dwukrotne naciśnięcie, to szybszy ruch.

A, D - obrót w prawo i w lewo
Q, E - krok w prawo i w lewo
Caps - przykucnięcie

Spacja - naciśnięcie i przytrzymanie umożliwia kucanie. Zwolnienie spowoduje skok, a ponowne naciśnięcie w powietrzu spowoduje przewrót

C - wspinanie się

* - (na klawiaturze numerycznej) - akcja np. podniesienie przedmiotu, przeszukanie zwłok, naciśnięcie dźwigni

RUCHY MIECZA (TRYB ZRĘCZNOŚCIOWY)

Wszystkie przyciski dotyczą klawiatury numerycznej

6 - cios w górę
5 - cios w poprzek
4 - cios w dół
3 - wysoki blok
2 - średni blok
1 - niski blok
/ - wyjmowanie broni
Ins - ruch specjalny 0
Home - ruch specjalny 1
PgUp - ruch specjalny 2
Delete - ruch specjalny 3

RUCHY MIECZA (TRYB VSIM)

Wszystkie przyciski dotyczą klawiatury numerycznej

1 - miecz w dół i lewo
2 - miecz w lewo
3 - miecz w dół i prawo
4 - miecz w lewo
5 - miecz w dół
6 - miecz w prawo
7 - miecz w górę i lewo
8 - miecz w górę
9 - miecz w górę i prawo
0 - wyciągnięcie ręki z mieczem
/ - wyjmowanie broni
Enter - blok

INNE

+ - wskaźnik ran
- - kompas
F3 - paski zdrowia
F4 - włącza na stałe wskaźnik ran
F5 - włącza lub wyłącza kompas

STEROWANIE MYSZĄ

Do poruszania się wykorzystujesz klawiaturę, a ruchy mieczem wykonujesz przesuwając w odpowiednich kierunkach myszkę.

PPM - wyjmowanie broni

LPM (kiedy miecz jest wyciągnięty) - blok

LPM (kiedy miecz jest schowany) - akcja

STEROWANIE KAMERĄ (TPP)

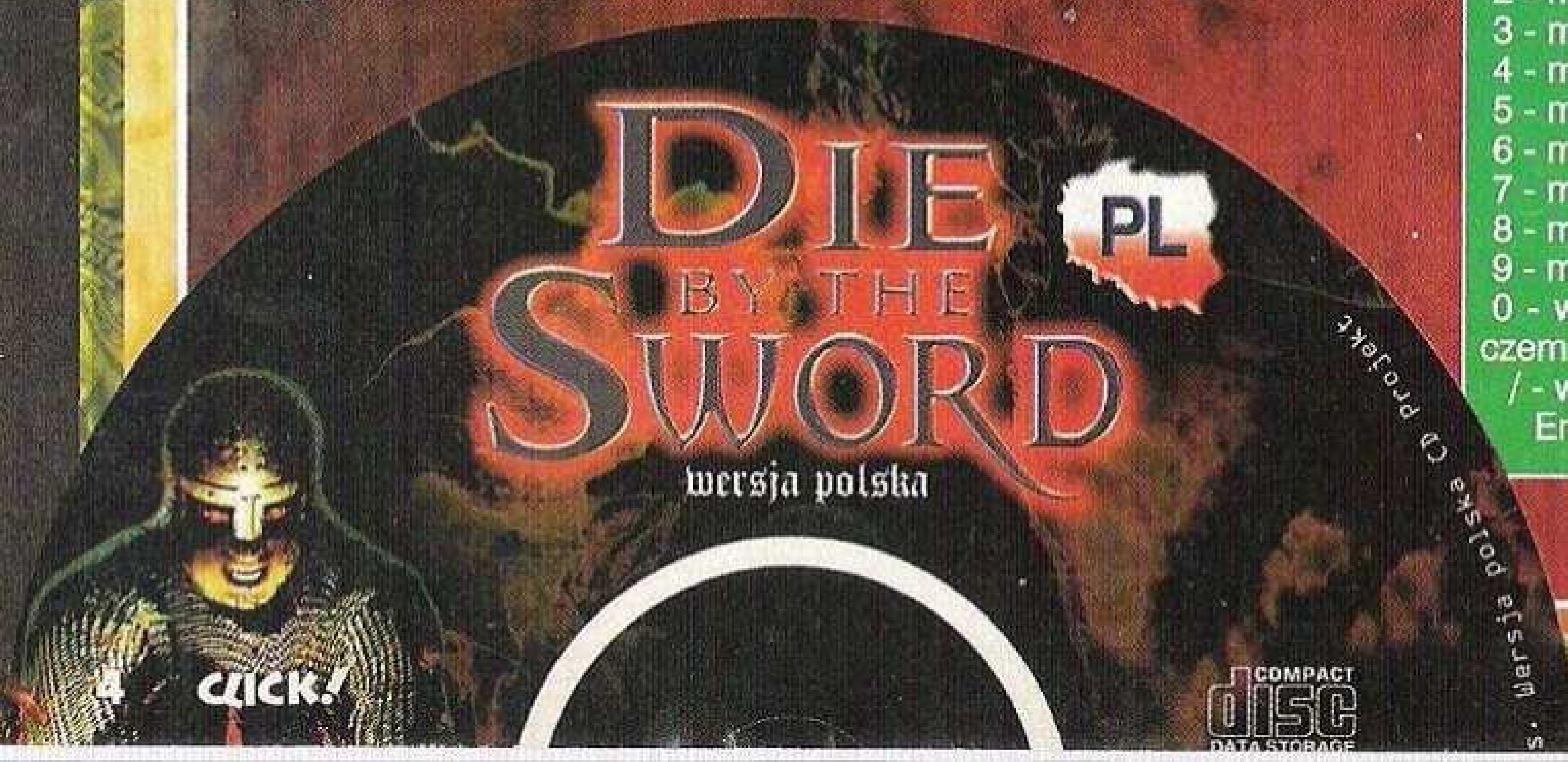
R - unosi kamerę nad bohatera, a ponowne naciśnięcie ją opuszcza

F - unieruchomienie kamery lub ponowne jej odblokowaniej

TRYB ZWIADOWCZY

2 - kamera zwiadowcza gracza
A - obrót kamery w lewo
1 - wyłączenie kamery zwiadowczej
D - obrót kamery w prawo
W - obrót kamery w górę
R - oddalenie
S - obrót kamery w dół
F - zbliżenie





JAK STWORZYĆ WŁASNE RUCHY?

Aby uruchomić edytor ruchów, wybierz odpowiednią pozycję w menu albo kliknij na plik winmedit.exe w katalogu gry. Poniżej podamy ci przykładowy opis procesu tworzenia własnego ruchu:

1. Wybierz opcję NOWY RUCH

2. Wyłącz ścieżki rąk (żółty kwadrat) i włącz nagrywanie ścieżek korpusu (czerwone kółko)

3. Naciśnij przycisk cyklu nagrywania i wykonaj skok. Po wykonaniu skoku naciśnij przycisk stop. Jeśli skok ci się nie spodobał, to naciśnij raz jeszcze przycisk cyklu nagrywania i ponownie go wykonaj

4. Włącz odtwarzanie ścieżki korpusu (żółty trójkąt) i nagrywanie ruchów rąk (czerwone kółko)

5. Naciśnij przycisk cyklu odtwarzania i wykonaj ruchy mieczem, aby skok uczynić śmiercionośnym. Kiedy będziesz zadowolny z ruchu naciśnij przycisk stop.

6. Jeżeli ruchy mieczem były wykonane zbyt wcześnie lub zbyt późno, to wykorzystaj kontrolki ścieżek. Zmień liczby w polach oznaczonych KORPUS, RĘKA, 2 RĘKA, aby odwlec lub przyspieszyć początek odtwarzania ścieżki. Na przykład, jeżeli skok zaczyna się w ramce 8, a wydaje się, że miecz "spóźnia się" o 3 ramki, to możesz odjąć te trzy ramki klikając trzykrotnie na przycisku < znajdującym się obok pola oznaczonego RĘKA. Spowoduje to przyspieszenie odtwarzania ruchu o trzy ramki.

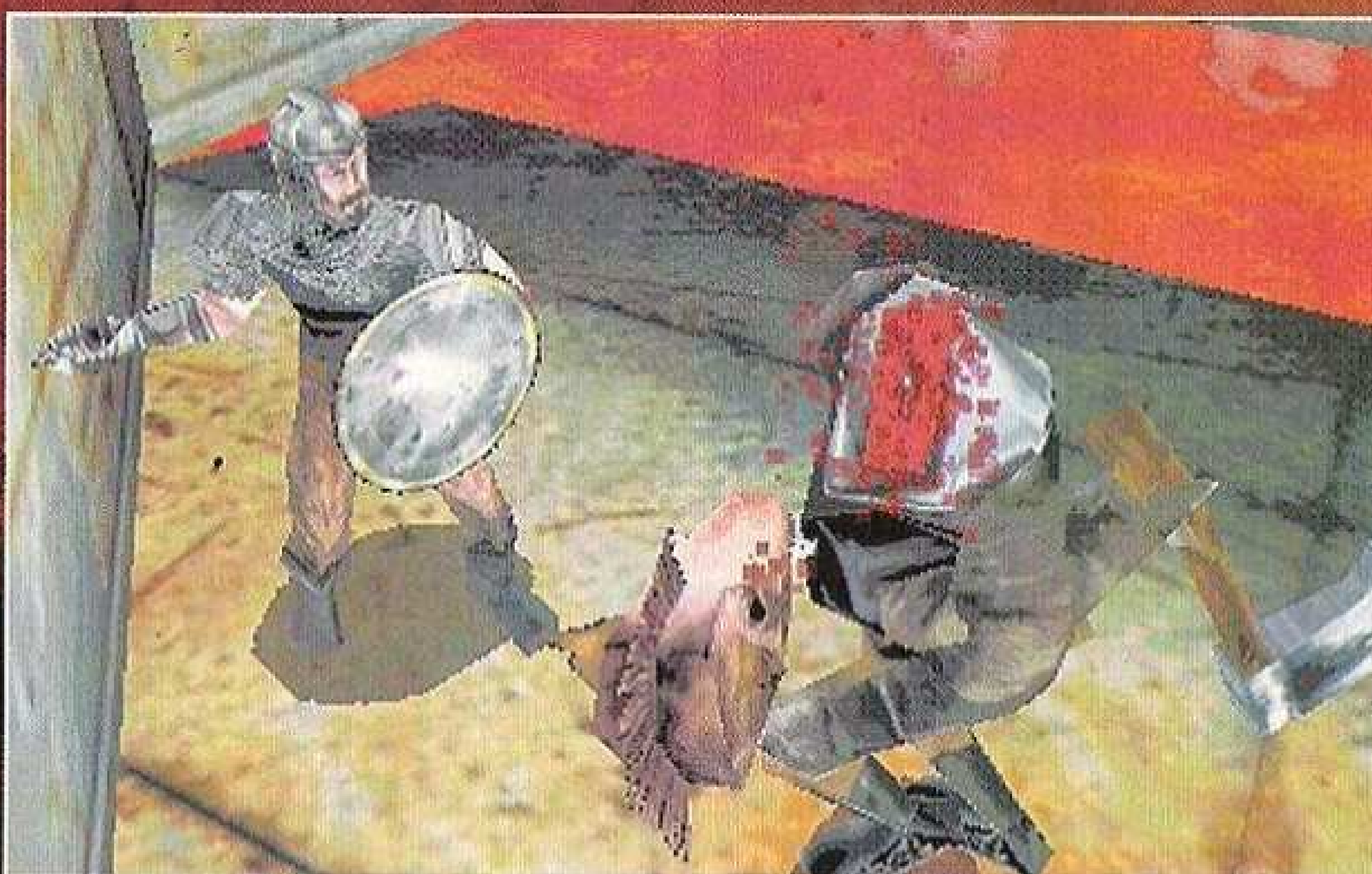
7. Możesz także wykorzystać kontrolki wyboru ramek, co pozwoli ci pozbyć się niepotrzebnych ramek. Jeśli stworzyłeś ruch trwający 128 ramek, a odpowiadają ci jedynie ramki od 64 do 89, to ustaw kontrolkę POCZĄTEK na 64, a KONIEC na 89. Skrócenie czasu trwania ruchu pozwoli uzyskać większą skuteczność w walce.

8. Jeżeli utworzony ruch odpowiada ci, to zachowaj go i uruchom grę. Następnie wybierz opcję RUCHY SPECJALNE i zaimportuj ruchy do gry.

KONTROLKI WYBORU ŚCIEŻEK

Są to trzycyfrowe pola otoczone przyciskami < oraz > i trzy dalsze, podpisane BIEŻĄCA, POCZĄTEK I KONIEC, otoczone przyciskami

+ oraz - Pierwsze trzy kontrolki reprezentują przesunięcia dla każdej ze ścieżek. Domyślnie mają wartość zero, ale mogą być zwiększane lub zmniejszane. Oznaczają one przesunięcie w czasie każdej z ramek podczas cyklów nagrywania i odtwarzania. Dalsze trzy liczniki podają aktualnie odtwarzaną ramkę, pierwszą ramkę ruchu i ostatnią ramkę ruchu. Przyciski sterujące są identyczne, jak te znane z urządzeń audio-wideo.



<< - przewinięcie, czyli ustawienie numeru bieżącej klatki na zero

> - odtwarzanie, czyli rozpoczęcie cyklu odtwarzania

I> - pojedynczy krok, czyli w trakcie cyklu odtwarzania wyświetlana jest tylko jedna ramka

II - stop, czyli przerwanie cyklu

(- nagrywanie, czyli rozpoczęcie cyklu nagrywania ruchu

Po wykonaniu ruchu na ekranie wyświetli się w lewym, dolnym rogu ekranu kilka liczb i słów oraz linia z czerwonym krzyżem. Oto co one oznaczają:

Siła - wskazuje jak duże zniszczenia spowoduje ruch. W przypadku ruchu składającego się z wielu uderzeń podawana jest wartość najsilniejszego z nich.

Miejsce krytyczne – wskazuje, w której ramce zadane zostaną najdotkliwsze rany (wykorzystaj to, aby dowiedzieć się które ramki ruchu należy zachować).

Żółta linia z czerwonym krzyżem – wskazuje gdzie w przestrzeni 3D znajdują się miejsca krytyczne (czyli które obszary są rażone najsilniej). Linia ta pojawia się po odtworzeniu ruchu.

Czerwony krzyż – Wskazuje położenie wroga, w którym zostanie on optymalnie zaatakowany. Jeżeli krzyż nie pojawia się tam gdzie chcesz, to możesz ponownie nagrać niektóre fragmenty ruchów, aby zmienić jego położenie.





KODY

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj F1, a następnie wstukaj któryś z poniższych kodów:

DEDLY	Zwiększa moc miecza
MUKOR	Nieśmiertelność
GOLRG	Bohater staje się większy
BTINY	Bohater maleje
QSAVE	Szybki zapis pozycji
SILKY	Zamraża wrogów
PEACE	Zabija wszystkich wrogów
AGRAV	Grawitacja ziemska
LUNAR	Zmniejszona grawitacja
PAUSE	Zatrzymuje grę
FRAME	Zrzut ekranu na dysk
TOUGH	Poziom trudności
MECAM	Widok z oczu bohatera
GOCAM	Kamera stacjonarna
SPCAM	Kamera z oczu przeciwnika
BAMFF	Skok na koniec poziomu
GAMMA	Zwiększa jasność obrazu
SEPKU	Samobójstwo
IFALL	"Zwala z nóg"
HICUP	Rzuca tobą o ściany :)
FUNKY	Funky keys toggle
CATCH	Out of world trapping toggle
AIAIM	Zmiana inteligencji wrogów
BZONE	WireFrame/Shading/ Nothing/Normal
FPERS	Shows "Sound Cache Misses"
GOURA	Cieniowanie Gourad'a
NTRUD	Wybór przeciwnika
PLANE	Pokazuje statystyki postaci

MIŁEJ ZABAWY!

GOTHIC

Intelektualiści nie mają w więzieniu lekko. Podłe żarcie (o ile w ogóle jest), niski standard życia i nieprzyjemni ludzie wokół (o ile to w ogóle są ludzie)...


Gra GOTHIC to świetna grafika, ale także niezła fabuła




Siedząc w więzieniu, musisz być przygotowany na spotkania z dziwnymi personami

Chociaż GOTHIC jest już od dawna ukończony, to twórcy gry, Piranha Bytes, wciąż nie mogą znaleźć odpowiedniego wydawcy, który zechciałby zaprezentować ich produkt publiczności. Jak na razie, gra ukazała się u naszych zachodnich sąsiadów i – co ważniejsze – została nawet uhonorowana kilkoma prestiżowymi nagrodami niemieckich czasopism branżowych. To dość dziwne, że tak ogromne problemy wiążą się z rozpowszechnieniem ciekawej gry, jaką niewątpliwie jest GOTHIC.

Bohater GOTHIC, na razie anonimowy typ, trafia do więzienia. Niby nic szczególnego, jednakże więzienie, do którego trafia, jest miejscem magicznym, z którego uciec nie sposób. Wszystko to przez wojnę z Orkami, którą od dawien dawna prowadzili ludzie. Konflikt ten był tak wyczerpujący dla skarbców ich państwa, że król zdecydował się umieścić wszystkich bandytów w obozach pracy, aby ci zarobili na działania wojenne – np. wydobywając rudę żelaza. Do obozów trafiali wszyscy przestępcy, bez względu na to, czy byli winni zabójstwa z premedytacją, czy też podprowadzenia batonika orzechowego ze sklepu. Chcąc zapobiec ciągłym ucieczkom z więzienia, król rozkazał dwunastu najlepszym magom (sześciu od energii Wody i sześciu od energii Ognia) stworzenie czarodziejskiej bariery wokół obozu. **Problem w tym, że magom coś nie wyszło i wzniesiona przez nich bariera objęła kilkadziesiąt kilometrów kwadratowych więcej, aniżeli przewidywano.** Ta pomyłka sprawiła, że w obrębie magicznej bariery znaleźli się, między innymi, także sami magowie. W ten sposób obóz pracy stał się małym państwem w państwie, a król został skazany na współpracę z przestępcami. Za rudę więźniowie dostawali jedzenie, alkohol, a czasem... nawet kobiety. Oczywiście, więzienie nadal spełniało swoją podstawową rolę i wciąż trafiali do niego nowi „lokatorzy". A wśród nich również twój bohater.


Mały błąd magów i zaczyna się wielka przygoda

GOTHIC będzie mroczny jak samo Średniowiecze. Akcja gry będzie rozgrywać się w obozie pracy, a specyfika tego miejsca wyklucza jakąkolwiek poprawność moralną. W grze pojawi się więc alkohol spożywany w upiornych ilościach, a także sporo narkotyków. Również i język, jakim będą posługiwały się postacie, nie należy do najbardziej wyszukanych – przekonującym argumentem stanie się zaciśnięta pięść, a najcięższe bluzgi pojawią się raczej jako przerywniki wypowiedzi.

Wprawdzie o GOTHIC mówi się, że będzie to gra fabularna, lecz bardzo duży nacisk zostanie położony na elementy przygodowe i arcade. **W grze spotkasz mnóstwo Postaci Autonomicznych, zaś każda z nich ma zostać wyposażona w całkiem zmyślny skrypt AI, a także w coś na kształt pamięci.** Dlatego też dobrze będzie zastanowić się przed zrobieniem czegoś głupiego. GOTHIC będzie kontynuatorem idei „Virtual Theatre", którą dawno, dawno temu zapoczątkowała gra LURE OF THE TEMPTRESS. Także potwory – a jak przystało na szanujący się, mroczny świat fantasy, będzie ich tu na kopy – mają prowadzić swój własny żywot, włącznie z tym, że raz na dobę będą udawać się na spoczynek. To, jak twój bohater poradzi sobie z wrażymi siłami, zależeć ma od obranej drogi – inna będzie ona bowiem dla maga, a inna np. dla urodzonego wojownika. Ludzie z Piranha Bytes obiecują cykl dnia i nocy – co bardzo cieszy – i całe mnóstwo subquestów – zważywszy na ogromną różnorodność spotykanych postaci oraz różne zadania dla przedstawicieli poszczególnych kast możesz spodziewać się gry, którą będzie można z ogromną radością rozgrywać nawet i kilka razy, aby poznać wszystkie jej tajemnice.

http://www.piranha-bytes.com



Oficjalna, angielskojęzyczna strona. Znajdziesz tu wiele informacji na temat tej gry oraz... pliki dźwiękowe MP3!

Gothic	
RPG / Piranha Bytes / CD Projekt	GBA / PC / DC / PS2
koniec 2001	Multi: ✗

GOTHIC zapowiada się dość ciekawie. Uwagę zwraca oryginalny, mroczny świat gry oraz rewelacyjna grafika 3D

Tekst: Anzelmo von Dirt

SERIOUS SAM

THE SECOND ENCOUNTER

Sam to bardzo poważny człowiek, tak mówią o nim inni. Może dlatego, że często wplątuje się w poważne kłopoty...



Może jednak zostawić tę głowę w spokoju...

Podczas gdy producenci gier starali się za wszelką cenę stworzyć następcę HALF-LIFE czy grę bijącą pod każdym względem tytuły obecne na rynku, jak i te dopiero co zapowiadane, ktoś myślał w tym czasie nad czymś zupełnie innym. Mało znana chorwacka firma Croteam wypuściła grę, która spowodowała opadnięcie szczęk większości graczy, jak i wyżej wymienionych programistów. **Niepozorny tytuł, błaha fabuła, gigantyczna dawka wyśmienite zabawy i fenomenalna oprawa graficzna spowodowały, że fani gatunku FPP niedługo po premierze okrzyknęli SERIOUS SAM godnym następcą DOOMA!** Czy się to komuś podobało, czy nie, SAM odniósł sukces, zarządził i nic nie wskazuje na to, aby szybko odszedł na drugi plan! Już niedługo doczeka się kontynuacji.

Zawsze trzymaj się zasady: „Dla każdego, coś miłego"

Wysłany w przeszłość żołnierz sił specjalnych o budowie ciała, jakiej nie powstydziłby się sam Arnold Shwarzenegger, Sam „Serious" Stone ponownie zmierzy się z hordami Obcych, którzy zdaje się polubili tamtejszą kulturę, upodabniając się w większości do ludności zamieszkującej najechane tereny. Pomimo że SECOND ENCOUNTER nie wymaga posiadania części pierwszej gry, autorzy z Croteam zastrzegają się, że nie jest to pełnoprawny sequel, czyli druga część. **Wolą traktować swój produkt raczej jako dokończenie przygód umięśnionego bohatera, bez wdawania się w nową aferę.**

Podstawową zaletą FIRST ENCOUNTER była, przede wszystkim, solidna dawka humoru, odpowiednio okraszona ciętym językiem Sama i dużą ilością strzelania. Każdy gracz zapamięta na pewno na długo moment, podczas którego wyeliminował samotnego obcego-kamikaze, biegnącego na złamanie karku tylko po to, aby zdetonować się jak najbliżej Sama, który wypowiedział wtedy kultowy już dzisiaj tekst: „Nie stać was na więcej?", a po chwili zza wzgórza wyłoniły się setki kolejnych kamikaze biegnących wprost na niego. Scena przypominała te z filmów wojennych, gdzie nagle całe wzgórze wypełnia się szarżującymi wrogimi wojskami. Taki właśnie klimat pokochali gracze na całym świecie – równie często można było się podczas SERIOUS SAMA śmiać, jak i bać!

Teren gry będzie obejmował między innymi otwarte przestrzenie i lochy azteckich budowli. Gra wykorzystuje ulepszony silnik graficzny, który już w poprzedniej części zachwycał swoimi możliwościami. Podobnie jak teren gry, tak i bronie w SECOND ENCOUNTER nie ulegną poważnym zmianom. Wszystko będzie wyglądało bardzo znajomo, co – miejmy nadzieję – zbuduje pozytywną atmosferę. **Jedynie wrogowie zostaną podretuszowani, a sam bestiariusz znacznie się powiększy o nowych, czasami równie zabawnych jak i krwawych przeciwników.**

Biorąc wszystko na poważnie – co w przypadku SERIOUS SAMA nie zawsze wychodzi na dobre – wiosną przyszłego roku szykuje się murowany hit, mogący namieszać na rynku gier FPP nie mniej, niż jego poprzednia odsłona. Czekamy.

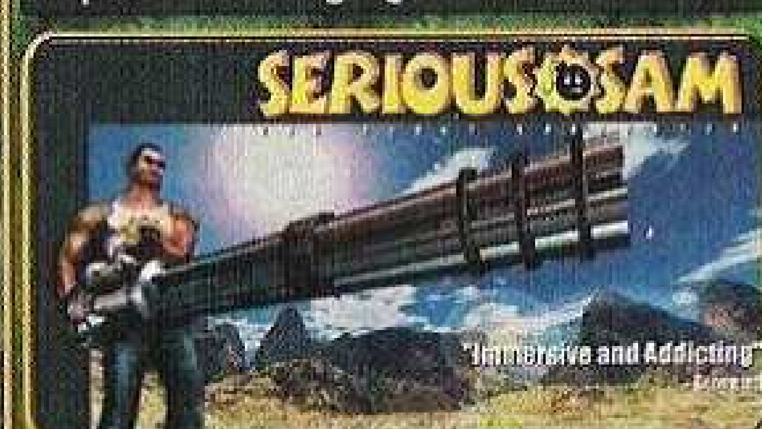
P.S. Nadużywanie słów „poważny" oraz „sam" zostało odgórnie zamierzone i wcale nie świadczy o poważnym (no i znowu...) uszczerbku na umyśle autora ani o jego zawyżonej samoocenie...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Odpowiednie argumenty to podstawa dyplomatycznego rozwiązywania problemów

http://serioussam.godgames.com



Na razie osobna strona internetowa przygód "Poważnego" Sama nie istnieje. Nieco informacji można znaleść na ogólnej stronie SS.

Serious Sam: The Second Encounter

FPP / Cro Team / Play It!

Premiera: wiosna 2002 | Multi: ✓

PC | PSX | DC | PS2

SECOND ENCOUNTER zapowiada się na grę co najmniej tak dobrą jak pierwszy SERIOUS SAM, co wróży jej spory sukces

Ta gra zaczyna się naprawdę gorąco, ale potem musisz się zająć zwykłą, nudną walką zamiast ślicznymi księżniczkami. Szkoooda...

Orientalne Noce





Młody i dzielny wojownik Ali musi stawić czoła przeznaczeniu i uratować piękne córki sułtana. W nagrodę będzie mógł się ożenić, zawsze to lepsze od kóz

Dawno, dawno temu, w czasach, o których zapomnieli już dziadkowie najstarszych górali, była sobie gra zatytułowana PRINCE OF PERSIA. Wcielałeś się w niej w młodego perskiego wojownika, który walczył o uwolnienie damy swego serca. Gra PRINCE OF PERSIA spodobała się setkom tysięcy graczy na całym świecie i doczekała się dwóch gorąco przyjętych kontynuacji. ORIENTALNE NOCE są powrotem do tego bestseleru z dawnych lat, tyle że powrotem w stylu XXI wieku. Trójwymiarowa grafika, mnóstwo efektów specjalnych, feeria barw, płynna praca kamery – to wszystko może się podobać. W ORIENTALNYCH NOCACH wcielasz się w postać Alego – dzielnego, młodego wojownika, który musi odwrócić bieg przeznaczenia i zwalczyć potworną klątwę, ciążącą nad królestwem. Na ratunek czeka bowiem pięć pięknych, smukłych córek sułtana. Z jedną z nich Ali ma zamiar zawrzeć tak zwany święty związek małżeński, co – zważywszy na atrybuty wybranki – zapowiada się całkiem smakowicie. Twoim zadaniem jest ukończenie siedmiu epizodów, w czasie trwania których spotkasz na swej drodze setki wrogów oraz będziesz musiał rozwiązać – mniej lub bardziej skomplikowane – zagadki logiczne. Twój bohater będzie korzystał z białej broni, ale także potraktuje przeciwników czarami. Nadarzy się też okazja, żeby pokazać wrogom, jakie to uczucie, gdy pod nogami wybucha bomba.

Ali porusza się po planszach bardzo szybko: skacze, robi fikołki, macha bronią. Czasami jednak zasady programu będą ci bardzo utrudniać życie. Otóż Ali, jeśli chce rzucić czar, musi się wcześniej przez chwilę zastanowić. Wypicie leczniczej mikstury może natomiast zostać przerwane ciosem jakiegoś wrednego potwora (co to za paskudny obyczaj przerywać komuś, kto pije!!!). Niestety, twój orientalny bohater nie może nauczyć się żadnych bardziej skomplikowanych sztuczek poza prymitywną siekaniną. Szkoda, że autorzy nie pomyśleli o tym, by wprowadzić jakieś ciosy specjalne lub elementy fechtunku i szermierki. Jak pokazał przykład znakomitego programu DIE BY THE SWORD, takie rozwiązanie może być dla gracza bardzo atrakcyjne. Dodatkową komplikację stanowi fakt, iż Ali nie potrafi dobrze wycelować – ani wtedy, gdy czaruje, ani wówczas, gdy rzuca przedmiotami. Sam będziesz więc musiał wybrać wroga i nakierować na niego celownik, co w bitewnym rozgardiaszu bywa mocno uciążliwe.

ORIENTALNE NOCE oferują bardzo ładną grafikę 3D. Możesz wybierać pomiędzy szeregiem rozdzielczości od 512 x 384 (a dla kogóż to?) do 1600 x 1200. W wypadku tej ostatniej wszystkie detale wyglądają naprawdę znakomicie, ale na słabszych komputerach gra może nieco utracić na płynności.

Na Zachodzie ORIENTALNE NOCE są dystrybuowane w interesujący sposób. Oto gracz może dostać pierwszy epizod za darmo, a każdy z następnych zamawia poprzez Internet i płaci za niego około 6 dolarów. W Polsce ORIENTALNE NOCE mają być sprzedawane w bardziej standardowy sposób: z pudełkiem, kompaktem, instrukcją i miejscem na sklepowych półkach.



Ali może poznać cztery zaklęcia i stosować magiczne mikstury



Walka, walka, walka i jeszcze raz walka. A nagroda czeka na sułtańskim dworze



W trójwymiarowym świecie poruszasz się szybko i płynnie, chociaż od czasu do czasu mogą cię nieco zmylić szaleńcze wybryki kamery

http://www.visiware.com



Doskonale przygotowana strona, na której znajdziesz mnóstwo szczegółowych informacji oraz materiały graficzne

Orientalne Noce

Akcja / Silmarils/ Manta

Premiera: Gwiazdka — Multi: ✗

PC | PSX | DC | PS2

Ta dynamiczna i pełna efektów specjalnych gra powinna się spodobać wszystkim tym, którzy zamiast myśleć wolą działać

Tekst: Jacek „Randall” Piekara

NOWE WYDANIE SPECJALNE CLICK!
PRZEWODNIK XII.2001 - XII.2002



Ponad 650 MB najlepszych programów!

Doskonały prezent dla miłośników komputerów, Internetu i gier

Lista przebojów TOP-20



LEGENDA: Wzrost · Spadek · Bez zmian · Premiera

Miejsce	Zmiana	Tytuł	Producent / Dystrybutor – Platforma
1	Bez zmian	Max Payne	Remedy Ent. / Play-It! – PC
2	Wzrost	Heroes Of Might & Magic 3	3DO / IM Group – PC
3	Spadek	The Sims	Maxis / IM Group – PC
4	Wzrost	Red Faction	Volition / LEM – PC, PS2
5	Spadek	Wrota Baldura 2	Interplay / CD Projekt – PC
6	Bez zmian	Quake III: Arena	id Software / LEM – PC
7	Wzrost	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision / LEM – PC, PS One, GBA, GBC
8	Bez zmian	Worms Armageddon	Team 17 / CD Projekt – PC, PSX, GBC
9	Bez zmian	Diablo 2	Blizzard / CD Projekt – PC
10	Bez zmian	Midtown Madness 2	Microsoft / Microsoft – PC
11	Bez zmian	Arcanum	Sierra / Play-It! – PC
12	Wzrost	FIFA 2002	EA Sports / IM Group – PC
13	Spadek	Unreal Tournament	Epic / LEM – PC, DC
14	Bez zmian	Emperor: Battle For Dune	Westwood / IM Group – PC
15	Wzrost	Tekken 3	Namco / Sony – PS One
16	Spadek	Settlers 4	Blue Byte / CD Projekt – PC
17	Wzrost	Grand Theft Auto 2	Take 2 / Play It! – PC, PS One
18	Bez zmian	Colin McRae Rally 2	Codemasters / CD Projekt – PC, PS One
19	Bez zmian	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim / LEM – PC, PS One
20	Spadek	Tomb Raider: Chronicles	Eidos / IM Group – PC, PS One

ECCO THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

Jak się okazuje, są gry, które trudno zakwalifikować do jakiegoś gatunku

Jednym z niewielu takich produktów jest gra ECCO DOLPHIN, która dawno temu została wydana na platformy SEGA GENESIS i SEGA DREAMCAST. Teraz także posiadacze PLAYSTATION 2 będą mogli poczuć się... jak delfiny w głębinach wód.

Ecco nie jest zwykłym delfinem. Żyje w zupełnie alterna-

Krajobraz w grze poraża swoim pięknem i dopracowaniem

HEADHUNTER

Nowoczesny łowca głów jeździ na motocyklu i strzela z shotguna

Kolejna gra przeniesiona z konsoli SEGA na SONY PLAYSTATION 2 stanowi nie lada gratkę dla wszystkich fanów gier typu action-adventure, zaprezentowanych z perspektywy trzeciej osoby.

Fabuła gry jest nad wyraz futurystyczna. O tym, że zbrodnia nie popłaca, wiedzą wszyscy. **Przestępcy w świecie zaprezentowanym w grze za każdą zbrodnię mają uiścić opłatę (nazwijmy to „manipulacyjną") – taki podatek od niecnych czynów.** Trochę to niedorzeczne, ale prawdziwe. Jeśli ich na to nie stać, muszą oddać jakiś swój organ, adekwatny do rangi występku. Doprowadza to oczywiście do sytuacji, w której „grube ryby" się bogacą, a drobni złodzieje muszą kombinować. Nie wszystkim się to jednak podoba... Niezadowoleni powołali specjalną insty-



Środowisko gry jest w pełni interaktywne i zadziwia mnogością detali

Tekst: Michał „Krooger" Cichy


Oceaniczne głębiny są wyjątkowo bogate w podwodną faunę i florę


Pod wodą znajdziesz wiele zwierząt, z którymi będziesz mógł się porozumieć

tywnym świecie, w którym te wodne ssaki są obrońcami Matki Ziemi i całego ekosystemu. Na pełen harmonii i sielanki świat najeżdżają Obcy. Ecco i jego pobratymcy ruszają przeciwko Złu! Konflikt zostanie jednak rozwiązany bez przelewu krwi i brutalności. Te pacyfistyczne stworzenia świetnie sobie poradzą z wrogami bez używania broni!

Tytuł będzie przede wszystkim testem możliwości graficznych konsoli PLAYSTATION 2. Oprawa graficzna już na konsoli DREAMCAST była zachwycająca – prezentowała podwodny świat z dbałością o najdrobniejsze szczegóły. Bąbelki powietrza, przepływające przypadkowo rybki, grupy żółwi wodnych, rafy koralowe czy też piękne, piaszczyste dno były elementami, na które przyjemnie się patrzyło. Jeśli dojdzie do tego bardzo ładnie odwzorowana woda i możliwości akrobatyczne tytułowego bohatera, ECCO DOLPHIN ma szanse być naprawdę ciekawą produkcją.

Niestety, nie każdy gracz ucieszy się z tego tytułu w ten sam sposób. ECCO DOLPHIN będzie produkcją dosyć hermetyczną. Powolna, sielankowa akcja, chwilami nawet skażona monotonią, będzie kontrastowała z fajerwerkami graficznymi i sporą dawką relaksu działającego wyjątkowo kojąco. Jak to się sprawdzi „w praniu", czyli w grze, przekonamy się wszyscy już niedługo.

Ecco The dolphin: Def...
Symulator / Appaloosa Int. / SONY
początek 2002 | Multi: ✓
PC | PS2 | DC | XB
Bardzo nowatorska, ale nie najnowsza już produkcja (podciągnięta pod obecne standardy) może okazać się przebojem sezonu


Pościgi na motorze to miłe urozmaicenie gry. Gazu!


Klasyczny TPP połączony z przygodówką i grą taktyczną. Aż ślinka cieknie!

tucję o nazwie ACN (Anti Crime Network), która ma ściągać „długi".

Gracz wcieli się w rolę Jacka Wade'a, pracującego właśnie dla ACN. Wpadł on w prawdziwe tarapaty. Obudził się pewnego dnia w szpitalu z częściowo wymazaną pamięcią i... odebraną licencją. I właśnie twoim zadaniem będzie poukładać wszystkie sprawy Jacka, a także odnaleźć ludzi, którzy go tak urządzili.

Trójwymiarowy TPP z pełną swobodą poruszania się i bardzo dynamiczną akcją, przypominającą film sensacyjny, spodoba się wszystkim lubiącym ten typ zabawy. Oprawiony dodatkowo w doskonałą grafikę, HEADHUNTER z pewnością zapisze się na kartach historii gier na PS2 jako tytuł wyjątkowy. Czekamy z niecierpliwością!

Headhunter
TPP / Amuza / Sony
początek 2002 | Multi: ✗
PC | PS2 | DC | XB
Bardzo smakowity kąsek, przypominający film sensacyjny z prawdziwego zdarzenia. Nie warto żałować na grę pieniędzy

Na co czekamy?

PSOne
1. Harry Potter & Philosopher's Stone
2. Syphon Filter 3
3. Final Fantasy Tactics
4. Party Time With Winnie The Pooh
5. Sesame Street: Sports

PlayStation 2
1. Baldur's Gate: Dark Alliance
2. Tony Hawk's Pro Skater 3
3. Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty
4. Devil May Cry
5. Simpsons Road Rage

Dreamcast
1. Conflict Zone
2. Fatal Fury: Mark Of The Wolves
3. Rez
4. NBA 2K2
5. Phantasy Star Online

GameBoy Advance
1. BatMan: Vengeance
2. Kelly Slater's Pro Surfer
3. Mortal Kombat 5
4. Razor Freestyle Scooter
5. Warhammer 40.000

Jak głosować
Zapraszamy do głosowania na Wasze ulubione gry. Listy z głosami prosimy przysyłać na adres redakcji, z dopiskiem na kopercie TOP-20 i kuponem konkursowym ze strony 76.

Drakan: The Ancients' Gates

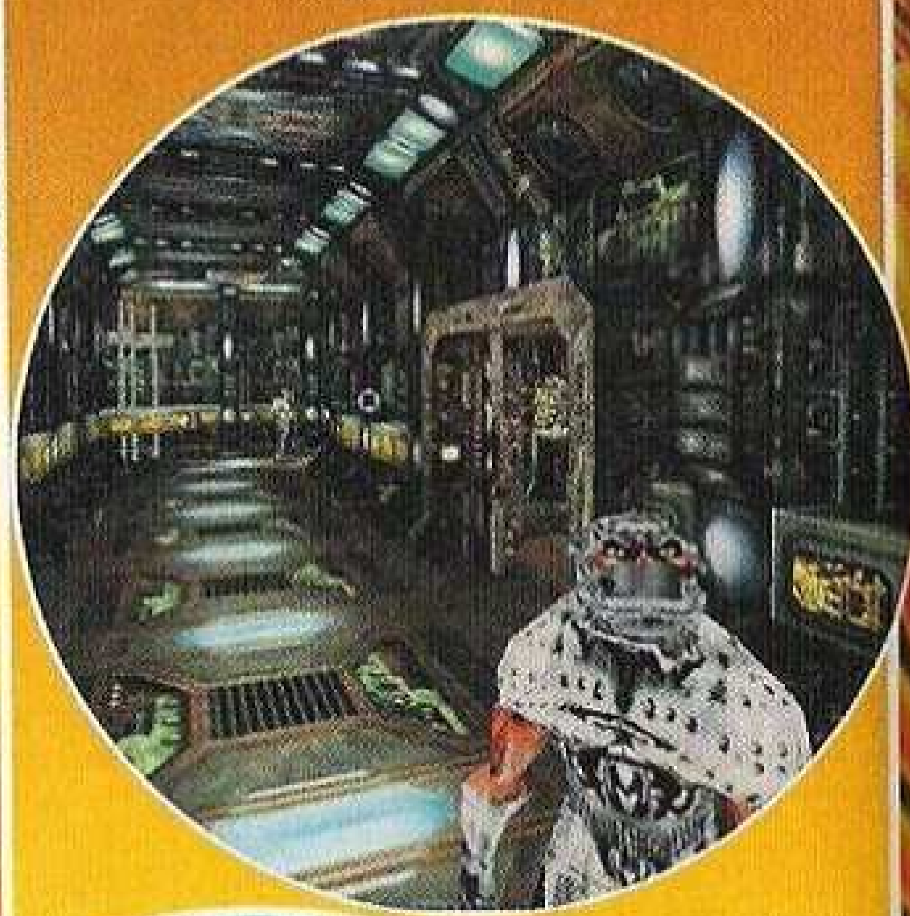
PS2

Urocza Rynn z DRAKANA była pierwszą dziewczyną, która odważyła się rzucić wyzwanie Larze Croft. I choć starcie przegrała, wielu graczy zapamiętało ją jako naprawdę sympatyczną i zgrabną osóbkę. Nic dziwnego, że już wkrótce Rynn powróci w chwale do świata gier. W DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES pokona piętnaście etapów w pustynnej i górskiej scenerii. Będą więc jaskinie i starożytne zamki, czary (30 rodzajów), niebezpieczne rodzaje broni (24 sztuki, m.in. noże, miecze, łuki), a także groźne potwory. Nie zabraknie zadań pobocznych, wykonywanych na zlecenie napotkanych osób, i starć rozgrywających się w powietrzu. Szkoda tylko, że gra zostanie przeniesiona na komputery domowe tylko w sytuacji, gdy jej wersja, przeznaczona na konsolę Playstation 2, odniesie sukces. Ot, segregacja rasowa XXI wieku!

Internal Pain

PC

Czesi coraz lepiej radzą sobie na światowych rynkach. Raz za razem wprowadzają do sprzedaży grę, która staje się hitem i długo nie pozwala zapomnieć o tym pięknym kraju. Po OPERATION FLASHPOINT nadejdzie INTERNAL PAIN – krwawa i efektowna strzelanina FPP. W 103 lata po największej katastrofie w historii galaktyki cztery rasy (cybernoidy, insektoidy, humanoidy i ludzie) przemierzają Kosmos, poszukując Nowej Ziemi. Ale, zamiast odkryć Eden, odnajdują wroga, a wraz z nim – wojnę. Zaczynając zabawę, gracz wybiera jedną z czterech postaci i rusza na bój o wolność. Autorzy gry zapowiadają aż 99 dróg wiodących do finału, setki jaskiń, piwnic i laboratoriów do spenetrowania oraz tryb multiplayer, mogący ponoć konkurować z najlepszymi.



Salt Lake City 2002

PS2 PS2 DC XB

Adam Małysz śmiga już na nartach, a renifer świętego Mikołaja jeździ windą jak szalony... To idzie zima. A wraz z nią zbliżają się zimowe igrzyska olimpijskie w Salt Lake City. Autorzy SYDNEY 2000 przygotowali na tę okazję oficjalną grę imprezy. Pojawi się w niej sześć konkurencji: zjazd, slalom, skoki narciarskie na obiekcie K120, skoki figurowe, bobsleje i slalom-gigant na snowboardzie. Nie są to może wszystkie dyscypliny, jakie chciałby zobaczyć przeciętny gracz (a gdzie biatlon i łyżwiarstwo szybkie?), lecz niedostatki te rekompensuje oprawa graficzna. Gra wygląda naprawdę ładnie, zawodnicy poruszają się jak żywi, a emocji nie brakuje. Warto więc zawczasu kupić czapkę, rękawiczki, buleczki i banany, by potem skakać, latać, sunąć aż do znudzenia!

Star Wars: Rogue Leader

GC

Już kilka dni po japońskiej premierze konsoli GameCube wiadomo było, że nie odniesie ona tak ogromnego sukcesu jak jej największy konkurent, Playstation 2. Zaskoczona niepowodzeniem firma Nintendo postanowiła dokładniej przygotować europejską premierę konsoli i przesunęła jej termin na wczesną jesień 2002 roku. Szkoda, bo istnieje co najmniej jedna gra, dla której już dziś warto sięgnąć po GCN. To STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2 – rewelacyjna, kosmiczna strzelanina, podbijająca właśnie serca skośnookich graczy. Jej największą zaletę stanowi wspaniała, trójwymiarowa grafika, bijąca na głowę wszystko to, co do tej pory widzieli konsolowcy. Wspaniałe modele statków kosmicznych wybuchają, wyrzucając z siebie fontanny ognia, potężne AT-AT walą się z łoskotem na ziemię, zaś światła laserów błyskają i rozpraszają się we wszystkich kierunkach. Co więcej, fabuła gry nawiązuje do wydarzeń, zapożyczonych z klasycznej trylogii Lucasa, zaś sterowanie jest tak proste, jak to tylko możliwe. Czysty miód! Oby jak najszybciej w Polsce!

Uplink

PC

Choć, jak dotąd, w Sieci ukazało się jedynie obszerne demo gry, to UPLINK zyskał już niemałą sławę wśród internetowej gawiedzi. Oto bowiem powstała niezwykle oryginalna i wciągająca gra, pozwalająca wczuć się w rolę prawdziwego hakera! Już na samym początku gracz zostaje zasypany serią zleceń: kasuje pliki na serwerach konkurencji, poprawia oceny ze studiów, czyści kartoteki znanych przestępców, śledzi innych hakerów i wrabia niewinnych ludzi w defraudację. Brzmi banalnie? Świetny interfejs, prosta, lecz treściwa grafika oraz dziesiątki znakomitych pomysłów czynią z UPLINK światowy przebój! Szkoda tylko, że – jak na razie – nikt nie zdecydował się wydać tej gry w Polsce.

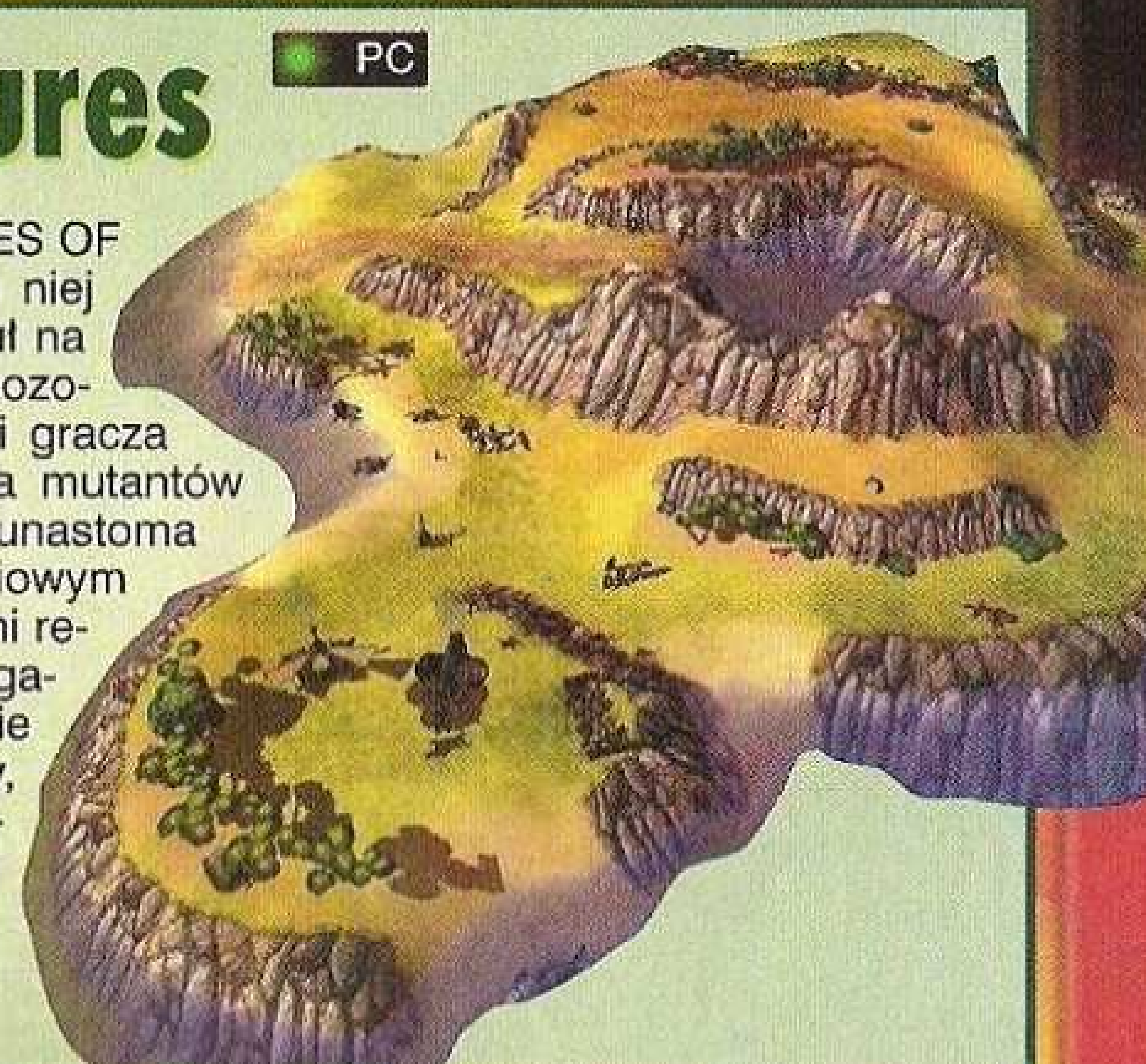




Impossible Creatures

PC

Słyszałeś już o grze SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE? Dong! Dong! Możesz już o niej zapomnieć. Microsoft zmienił właśnie jej tytuł na IMPOSSIBLE CREATURES. Na szczęście reszta pozostała bez zmian. Fabuła programu nadal przenosi gracza w lata 30. ubiegłego wieku. Trójwymiarowa armia mutantów szykuje się właśnie do walki o panowanie nad dwunastoma wysepkami, rozsianymi po niemalże całym południowym Pacyfiku. Wśród nich znajdują się tygrysy z głowami rekina i orły o zębach żmii. Jakim cudem? Otóż 50 gatunków, dostępnych w grze, można ze sobą dowolnie krzyżować. Tylko od inwencji bawiącego się zależy, jaki stwór się narodzi i jakie będzie miał umiejętności. A gdyby tak stworzyć Clickersa o inteligencji Einsteina i urodzie Brada Pitta? Brr... powiało grozą.



Medieval: Total War

PC

Sukces SHOGUNA zaowocował modą na trójwymiarowe strategie, w których gracz dowodzi prawdziwą armią i podejmuje taktyczne decyzje. Wśród klonów tej japońskiej opowieści wyróżnia się WARRIOR KINGS i MEDIEVAL: TOTAL WAR (znany wcześniej jako CRUSADER: TOTAL WAR). Gra przeniesie cię do średniowiecza. Zobaczysz 12 wojowniczych narodów, bitwy z udziałem 10000 ludzi i malownicze sceny oblegania zamków. Nie zabraknie też postaci historycznych, m.in. Ryszarda Lwie Serce i Dziewicy Orleańskiej. Szykuje się kolejny przebój twórców SHOGUNA.



Takeda

PC

Nazywasz się Takeda Shingen i władasz prowincją Kai w XVI-wiecznej Japonii. Twojej rodzinie zagraża niebezpieczeństwo – sąsiedzi raz po raz najeżdżają twe ziemie, paląc wioski i mordując mieszkańców. Czas położyć kres tej niegodziwości! Czas zaostrzyć miecz i ruszyć do boju! Scenariusz gry TAKEDA powstał na podstawie autentycznych wydarzeń. Autorzy programu spędzili blisko dwa lata, studiując historię tamtego okresu, by możliwie wiernie oddać ją na ekranie monitora.

Dzięki temu to, co zobaczysz po zainstalowaniu programu, będzie odbiegać od zasad wyznaczonych przez standardowe RTS-y, zbliżając się niebezpiecznie do symulowania pola walki. Wielkie bitwy, wpływające na najważniejsze wydarzenia polityczne w cesarstwie, mordercze plagi i inne zdarzenia losowe zmuszą cię natomiast do prowadzenia wojny w sposób przemyślany i nie mający nic wspólnego z charakterystyczną dla następców WARCRAFT 2 zwinnością. A zatem czy TAKEDA będzie rewolucją? Oby! W końcu od tamtej pamiętnej październikowej minęło już ponad osiemdziesiąt lat!



COLOBOT

PC

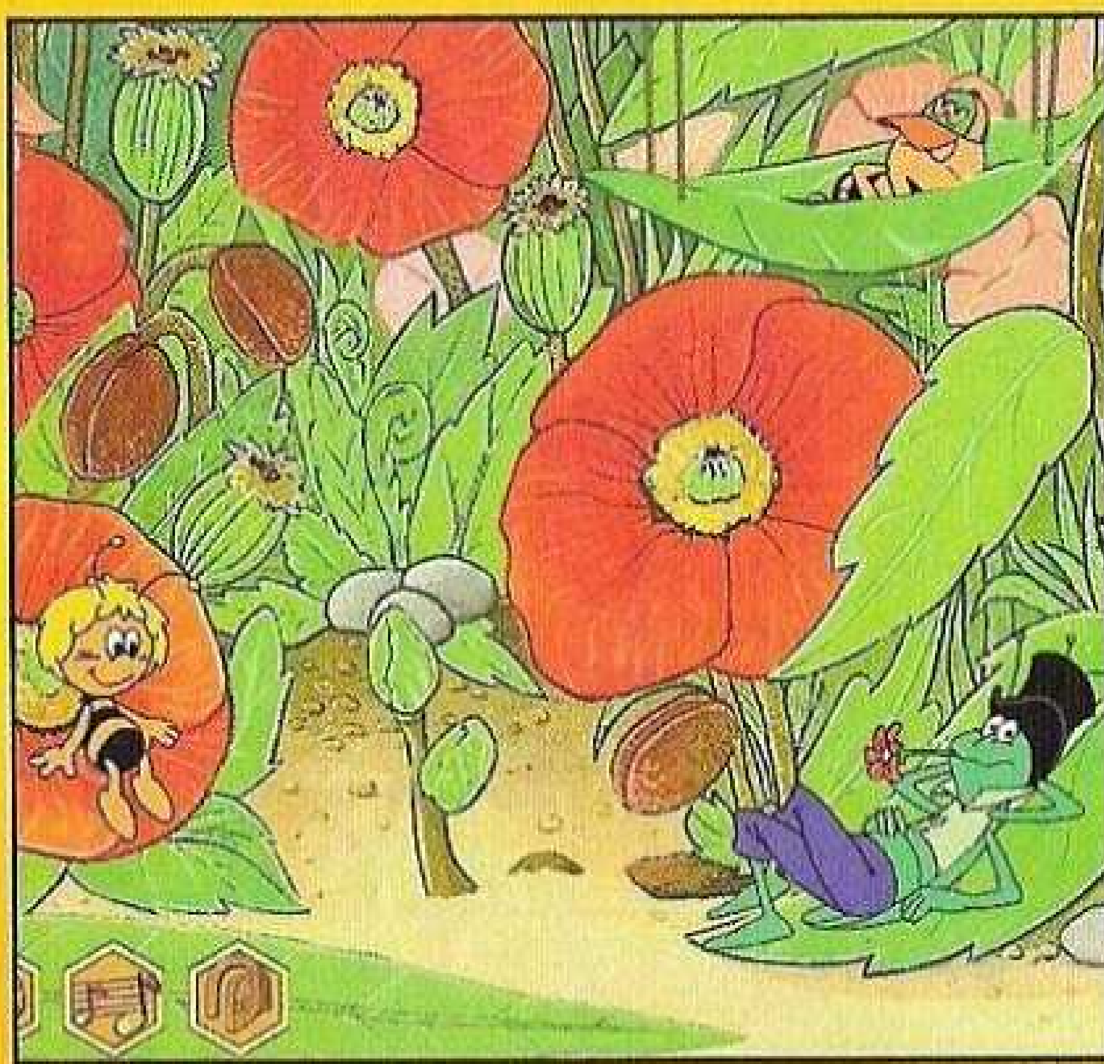
Wydawało się, że na ukazanie się tej gry w Polsce nie ma szans... A jednak, udało się! Dzięki firmie Manta do sprzedaży trafi COLOBOT, oryginalny program, łączący w sobie elementy gry strategicznej oraz „nauczyciela" informatyki. Głównym bohaterem całości jest dzielny amerykański kosmonauta, który po cięciach budżetowych w NASA zdecydował się wziąć udział w samotnej i – na pierwszy rzut oka – samobójczej misji. Miał dotrzeć na odległą planetę i przygotować ją na wizytę liczniejszej grupy mieszkańców Ziemi. Na miejscu okazało się jednak, że pewne niezbyt przyjacielsko nastawione robaki nie mają zamiaru dzielić swego odwiecznego domu z dwunożnymi humanoidami. Rozpoczęła się wojna... Kosmonauta musi więc jednocześnie prowadzić badania naukowe, rozbudowywać bazę i niszczyć robaki za pomocą przysłanych z Ziemi robotów. Te jednak trzeba najpierw zaprogramować (elementy C+ i Javy). Prócz oryginalnego pomysłu COLOBOT ma ładną, trójwymiarową grafikę i stosunkowo niewysokie wymagania sprzętowe.





Pszczółka Maja: Wielka Burza

PS2



Co łączy Muminki, Pokemony, Alladyna i Tarzana? Otóż wszystkie te postacie, rodem z animowanych bajek, doczekały się swoich własnych gier komputerowych! Biedna pszczółka Maja... Ale zaraz, czy rzeczywiście? Nie! Najsłynniejszy na świecie owad w paski został właśnie gwiazdą programu dla dzieci! Zabawa zaczyna się, gdy Maja wyrusza na poszukiwanie porwanej przez wiatr czapeczki Gucia. Wkrótce później, wraz ze swoim najlepszym przyjacielem, przeżywa pierwszą z wielu przygód, jakie na nią czekają. Pomaga żuczkowi, który przewrócił się do góry nogami, gra melodię na pachnących słodkim nektarem dzwonkach, wyprowadza Gucia i dżdżownicę Karola z labiryntu. Polską wersję językową PSZCZÓŁKI MAI przygotowała firma Start International Polska, odpowiedzialna m.in. za dubbing w filmie „Shrek". Główną rolę zagrała oczywiście pani Ewa Złotowska, a w pudełku znalazł się również specjalny świecący długopis!



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV to jedna z najbardziej oczekiwanych gier roku 2002. Redakcja Clicka jako pierwsza w Polsce zapoznała się z wczesną wersją beta gry

Firma New World Computing światem Mocy i Magii zajmuje się „od zawsze". Osiem gier role-playing i trzy strategiczne (plus niezliczone dodatki) to osiągnięcie godne podziwu. W dodatku wszystkie te programy prezentowały wysoki lub bardzo wysoki poziom. Jak będzie tym razem? Sądzimy, że zgodnie z tradycją nadal nieźle.

Jeżeli nie grałeś do tej pory w żadną grę z serii „hirołsów", to gorąco proponujemy ci zakup HoM&M III wraz z dodatkami ARMAGEDDON'S BLADE oraz SHADOW OF DEATH. Zapewniamy, że do lutego – momentu premiery HoM&M IV – będziesz się bawić znakomicie. I, co ważne, dużo łatwiej poradzisz sobie z opanowaniem reguł, rządzących czwartą częścią.

Na początek parę słów dla tych, którzy na okrzyk: „Już na wiosnę będą nowi hirołsi!", odpowiadają: „A cóż to takiego?" (co to jest coca-cola, wytłumaczymy kiedy indziej). Otóż HoM&M to strategiczna gra turowa, w której twoim zadaniem jest rządzenie fantastycznym królestwem. W ciągu trwania swej tury rozbudowujesz zamki i powołujesz armie oraz wysyłasz bohaterów, którzy badają teren, zdobywają surowce oraz magiczne artefakty, przechodzą różnorakie szkolenia i, przede wszystkim, zaciekle walczą. Zarówno z neutralnymi potworami, jak i armiami dowodzonymi przez bohaterów sterowanych komputerowo. W czasie bitew twoja armia zostaje przeniesiona na niewielką mapę taktyczną, gdzie – również w trybie turowym – wydajesz rozkazy podkomendnym i bombardujesz przeciwników za pomocą zaklęć.

W HoM&M bardzo mocno rozwinięte są opcje RPG. Twoi bohaterowie dysponują sobie tylko właściwymi zdolnościami, zdobywają nowe poziomy doświadczenia, korzystają z czarów oraz mogą używać bardzo wielu magicznych artefaktów.

W HoM&M IV obejmujesz dowództwo nad bohaterami i armiami, związanymi z sześcioma rodzajami miast. Są to: Akademia, Twierdza, Przystań, Rezerwat, Azyl oraz Nekropolia. W każdym z nich możesz wznieść budowle innego typu, a także powołać różnego rodzaju wojska. Sześciu rodzajom miast odpowiada sześć typów jednostek, które służą: Porządkowi, Mocy, Życiu, Naturze, Chaosowi oraz Śmierci. I tak na przykład elfy, duszki, żywiołaki czy jednorożce – to dzieci Natury; szkielety, diabły lub cerbery natomiast służą Śmierci, a czarne smoki, minotaury bądź hydry wywodzą się z sił Chaosu.

Na czele tych armii staną bohaterowie reprezentujący jedenaście profesji. Bohaterowie ci są dokładnie scharakteryzowani


Rzeki stanowią dobrą ochronę przed wrogą inwazją. Do czasu...


Na polach bitew spotka się wiele niesamowitych potworów, dysponujących fantastycznymi umiejętnościami. Sami bohaterowie też wezmą udział w boju



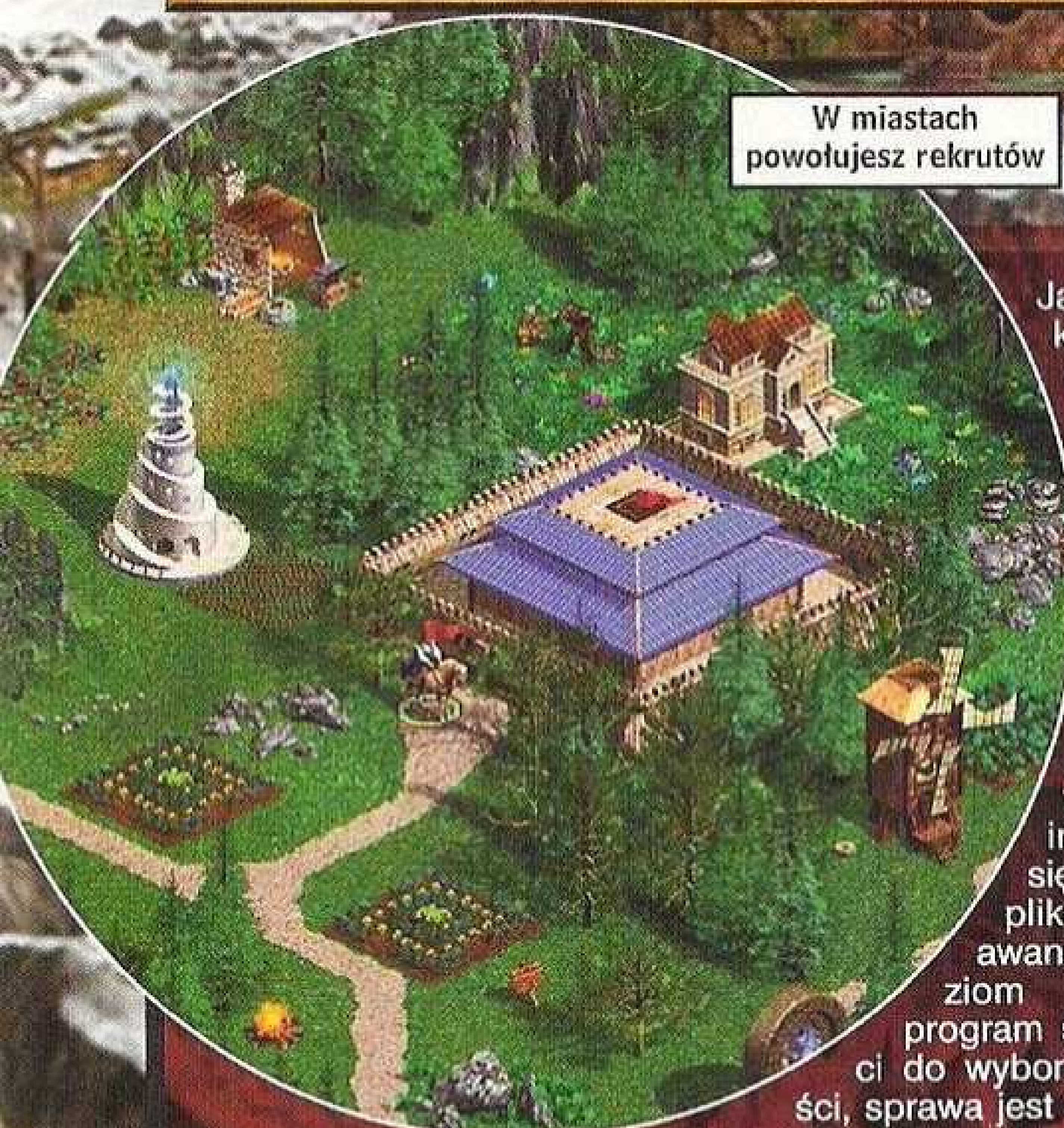
W serii „hirołsów" mapy były zawsze niesamowicie urozmaicone, ale to, co zobaczysz w czwartej części, ma bić na głowę wszystkie poprzednie odsłony HoMM!



Śnieżne pola spłyną krwią wrogich kreatur! Szkoda, że takie efekty możesz sobie tylko wyobrażać!



Niektórzy z bohaterów upodobali sobie raczej piekielne klimaty



W miastach powołujesz rekrutów

(punkty życia i magii, siła obrony i ataku, itp.) oraz dysponują zestawem unikalnych zdolności. Każdy heros ma szansę poznać umiejętności, które zostały podzielone na dziewięć grup. Życie, Śmierć, Natura, Porządek i Chaos pomagają rozwijać siły magiczno-mistyczne, Taktyka działa na armie prowadzone przez bohatera, Walka rozwija siły samego herosa, Zwiad pozwala szybciej i bezpieczniej się poruszać, a Szlachectwo umożliwia pozyskiwanie większej ilości złota i surowców oraz kaptowanie wrogów. Do każdej z tych dziewięciu grup przynależą po cztery zdolności. W dodatku każda zdolność dzieli się na pięć stopni wtajemniczenia (od poziomu podstawowego aż po tytuł wielkiego mistrza).

Jak więc widzisz, kombinacji jest mnóstwo, a ponieważ bohater może poznać aż dwadzieścia zdolności, będzie w czym w y b i e r a ć! W dodatku niektórych zdolności nie można poznać, nie rozwijając wcześniej innych. Wydaje się to dość skomplikowane, ale po awansie na każdy poziom doświadczenia program sam przedstawia ci do wyboru kilka możliwości, sprawa jest więc w rzeczywistości raczej prosta. Opanowanie niektórych zdolności może przynieść fenomenalne rezultaty na polu bitwy. W końcu któż nie chciałby, aby jego armia była wskrzeszana pod koniec każdej bitwy lub by zasilali ją wciąż nowi rekruci? Albo żeby martwi wrogowie zmieniali się w wiernie służące bohaterowi szkielety?

Po raz pierwszy w historii tej serii sami bohaterowie wezmą bezpośredni udział w bitwach (w poprzednich częściach HoMM mogli tylko rzucać czary). Z czasem mogą stać się tak silni, że sami zdecydują się stawić czoła potężnym oddziałom wroga.

Niestety, wydaje się, że autorzy nie do końca wykorzystali rysujące się przed nimi możliwości. Największą wadę gry stanowi monotonia w rozbudowie miast. Niezależnie od rodzaju aglomeracji, schemat rozbudowy jest identyczny, choć same gmachy inne. Autorzy wprowadzili, co prawda, możliwość wyboru pomiędzy dwoma budynkami (np. jeśli chcesz powołać elfy, to nie skorzystasz już z pomocy białych tygrysów), ale to zdecydowanie zbyt małe urozmaicenie. Trudno też nie zauważyć, że w dzisiejszych czasach takie rozwiązanie bitew, jakie widzisz w HoM&M IV, jest już zdecydowanie przestarzałe. Bo czy nie ciekawiej byłoby zobaczyć setki lub tysiące potworów na ogromnych trójwymiarowych mapach? Jeśli autorzy SHOGUNA mogli poradzić sobie z tak atrakcyjnym przygotowaniem pól bitewnych, to dlaczego nie sprostali temu wyzwaniu pracownicy New World Computing?

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV jest ciekawą wariacją na temat poprzednich części tej serii, ale nie wiem, czy nie zabrakło tu nowych rozwiązań i pomysłów. Bo w końcu kto lubi jeść podgrzewane obiady? Ta wersja gry jest jednak zbyt wczesna, aby wydawać ostateczne opinie. Zobaczymy w lutym!

www.3do.com/mightandmagic/hers4



Znajdziesz tu sporo informacji dotyczących gry, recenzje i zapowiedzi oraz galerię screenów i tapety

HoM&M 4



Strategia-RPG / 3DO/ CD Projekt

Cena: 99,90	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator

Grafika X Dźwięk X Frajda X

+ Kontynuacja wielkiego przeboju, udoskonalona szata graficzna oraz wiele nowych opcji

– Brak opcji zbliżania i oddalania obrazu, proste pola bitew, monotonia rozbudowy miast

Szykuje się kolejny wielki przebój i kolejne zmagania fantastycznych armii. Wiosną będziesz miał mało czasu na naukę!

Tekst: Jacek „Randall" Piekara



Gdy zdarza się sposobność poprowadzenia jakiegoś narodu przez kilka tysięcy lat historii, można dojść do wniosku, że Ziemia jest naszym imperium

EMPIRE EARTH

Chociaż lead mógł zabrzmieć nieco patetycznie, to jest to – w przypadku EMPIRE EARTH – poniekąd usprawiedliwione. Dawno już bowiem nie miałem okazji zajmować się grą równie rozbudowaną. Gdybym został poproszony o zrecenzowanie EMPIRE EARTH w jednym zdaniu, nie miałbym z tym problemów. Weź najlepszą część CIVILIZATION Sida Meiera i wyobraź sobie, że zrealizowano ją w konwencji RTS, a eksperyment ten udał się w stu procentach.

Powyższe zdanie świetnie oddaje to, czego można się spodziewać po EMPIRE EARTH, chociaż wiele istotnych spraw nie zostało tu poruszonych. Ta gra bowiem naprawdę rzuca na kolana. I nie jest to zasługa doskonale zrealizowanych przerywników filmowych ani kapitalnej grafiki. **A przynajmniej nie tylko. Tym, co szczególnie urzeka w debiutanckim dziele ludzi ze Stainless Steel Studios, jest jego potęga.** Właśnie tu będziesz miał bowiem okazję zrobić prawie wszystko, o czym tylko można zamarzyć podczas rozbudowanej gry strategicznej. EMPIRE EARTH to produkt o – jak to uwielbiają mówić Amerykanie – epickim rozmachu.



Czas odkryć nowe lądy – biada tubylcom, jeśli się nie przystosują, zginą...



Podniebne starcia prezentują się bardzo efektownie

Zacznijmy od tego, że autorem EMPIRE EARTH jest niejaki Mr. Grinch, znany szerzej jako Rick Goodman, a jeszcze szerzej – jako autor doskonałego AGE OF EMPIRES. Już o poprzedniej grze Godmana mówiono, iż jest to idea CIVILIZATION podniesiona do kwadratu – w końcu szkielet działania był bardzo podobny, lecz forma gry oraz niektóre doskonałe pomysły Meiera prosiły się wręcz o dalsze prace. Był to rok 1995. Dzisiaj, przeszło sześć lat później, gdy Rick Goodman przeniósł się z rodzimego Ensemble Studios do Stainless Steel Studios, które zresztą współtworzył, światło dzienne ujrzało wreszcie EMPIRE EARTH.

W grze masz do wyboru ponad dwadzieścia cywilizacji, które różnią się miedzy sobą nie tyle wyglądem jednostek czy kolorami ich ubrań, ale konkretnymi wartościami, znajdującymi bezpośrednie przeliczenie w grze. Na przykład, naród Izraela ma 20-procentowy upust dla handlu, a Niemcy – silniejszą piechotę, i tak dalej. Dlatego też przed rozpoczęciem gry warto przyjrzeć się uważnie profitom i karom wynikającym z wyboru konkretnego narodu. **Jeżeli zaś nie znajdziesz tu nic dla siebie, to zawsze możesz stworzyć swoją własną, niepowtarzalną rasę. Służy do tego banalny w obsłudze edytor, za pomocą którego możesz zmieniać wartości w interesujących cię kategoriach.** Jest to, swoją drogą, ten element EMPIRE EARTH, który w dość znacznym stopniu zbliża grę do produkcji spod znaku RPG (!). Skoro już mowa o edytorach, to – przed zagłębieniem się w zawiłości gry – warto wspomnieć o dziecinnej wręcz łatwości, z jaką przychodzi ingerowanie w strukturę programu. Poza edytorem cywilizacyjnym

umieszczono w grze także edytor poszczególnych misji oraz całych kampanii. Dzięki temu rozwiązaniu tworzeniem całkowicie nowych historii dla EMPIRE EARTH mogą zająć się też ci użytkownicy, którzy nie mają absolutnie żadnych zdolności programistycznych – wystarczy trochę wyobraźni i... czasu, albowiem gra Stainless Steel wciąga głębiej niż wir w rzece.

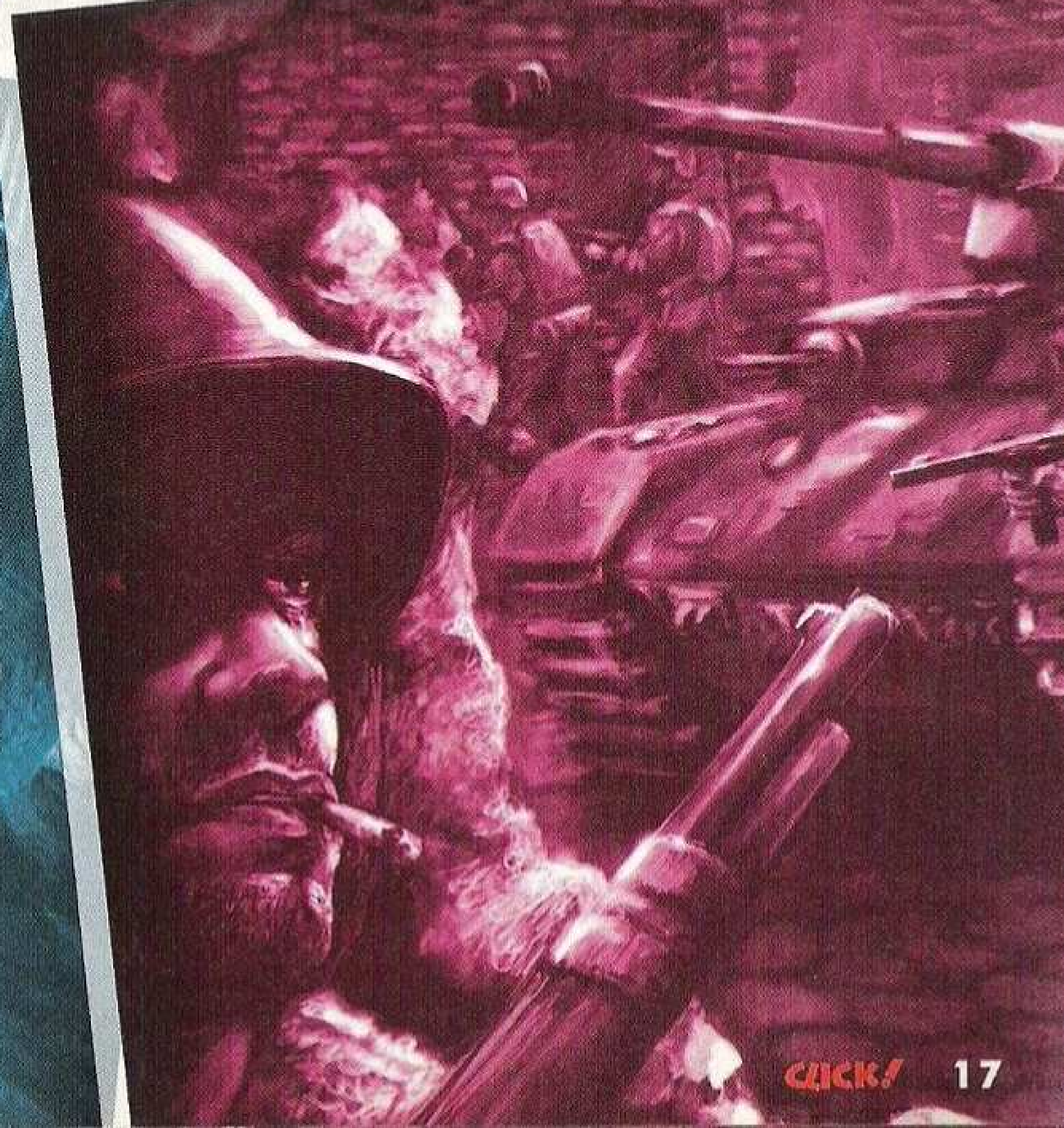
Umiejętne połączenie złożoności merytorycznej z prostotą obsługi to sztuka niebagatelna i – jak uczy nas historia – rzadko komu udaje się jej dokonać. W EMPIRE EARTH wyszło to wzorowo. **Czas historyczny gry ciągnie się od epoki prehistorycznej (czyli jeszcze przed epoką kamienia łupanego), poprzez znane z lekcji historii i języka polskiego epoki, takie jak oświecenie czy wiek przemysłowy, oraz obie wojny światowe aż do... epoki Nano w XXII wieku.** Każda z historycznych epok opracowana została bardzo szczegółowo – gracz może do woli rozwijać swoją cywilizację, odkrywać nowe sprzęty i dziedziny nauki, zaś każdy awans w „nowszy" wiek procentuje dostępnością nowych i lepszych jednostek, budynków oraz... dalszymi drogami rozwoju. Naprawdę aż miło popatrzeć, jak cywilizacja, która zaczynała z prostymi kijami i kwiczeniem zamiast mowy, rozwinęła się tak, że jest teraz na poziomie wieku XIX i my, jako jej zarządcy, doskonale wiemy, że dużo jeszcze przed nią. Oczywiście, nie ma konieczności zaliczania wszystkich epok za każdym razem. Bez większego kombinowania można zacząć grę od – dajmy na to – epoki miedzi i ustawić działanie EMPIRE EARTH tak, że – na przykład – epoka industrialna będzie najwyższym możliwym poziomem rozwoju technologiczno-ekonomicznego.


Flota wojenna robi spore wrażenie, szczególnie na przeciwniku wyposażonym w maczugi...


A tak prezentuje się flota w czasach, gdy technika była jeszcze w powijakach


W połowie XX wieku starcia zbrojne nabierają tempa











Lotnictwo umożliwia wykonywanie druzgocących nalotów na wroga

Warto jednak zagrać we wszystkie możliwe epoki, gdyż wówczas wrażenia – zwłaszcza te estetyczne – są bardzo przyjemne. Historia RTS-ów przyzwyczaiła nas do dość odległego widoku na pole akcji, po którym to przemykają – mniej lub bardziej skomplikowane, lecz z reguły bardzo małe – jednostki. Taki jest też standardowy widok w EMPIRE EARTH. **Warto jednak wiedzieć o tym, że za pomocą kilku ruchów kółkiem myszki można przybliżyć obraz tak bardzo, że bez trudu zobaczysz mrugające powieki żołnierza.** Zresztą mysz umożliwia graczowi dość złożoną zabawę z widokiem gry – wszystkiego tego uczy zaś bardzo ładnie przygotowany tryb treningowy. Wróćmy jednak do kwestii wizualnej. Nawet przy maksymalnym zbliżeniu (podczas którego kamera zmienia kąt nachylenia na taki, który jest bliższy raczej grom FPP aniżeli RTS), widoczność jest świetna. Pamiętam, że zaniemówiłem, gdy przy maksymalnym zbliżeniu obserwowałem szarżę moich kirasjerów na bunkry z CKM-ami (wiem, że to głupie zagranie, ale wyglądało super). W szarży tej nie byłoby nic szczególnego, gdyby nie fakt, że daleko w tle, za postaciami walczących, jakieś pięć kilometrów dalej (stosując uproszczony przelicznik EMPIRE EARTH) widziałem pracującego przy zbożu chłopa, zaś nad nim, na niebie majaczyły sylwetki samolotów. Nie ma w tym nawet cienia przesady – ta gra tak wygląda, a warto podkreślić, że dolną granicą sprzętową jest dla niej PII 350Mhz (!!!). Jakby tego było mało, EMPIRE EARTH rozgrywa się w cyklu dobowym, więc raz na jakiś czas można podziwiać urocze wschody i zachody słońca.

EMPIRE EARTH to gra, której świat żyje. Jeżeli miałbym przyrównać bogactwo świata EE do czegokolwiek, to najbliższy zdaje się być w tym przypadku BLACK & WHITE. Przy czym EMPIRE EARTH wygląda znacznie lepiej. Jednostki są doskonale animowane, mają odpowiednie proporcje i... po milion szczegółów każda. To samo dotyczy większości budynków oraz – zdawałoby się nic nieznaczących – dekoracji. Podobnie jak w przypadku THE SETTLERS, w EMPIRE EARTH przyjemność sprawia samo przyglądanie się temu, jak toczy się życie. Nasuwa mi się skojarzenie z lotniskiem wojskowym. Gdy w hangarze znajduje się jakiś samolot i decydujesz się na wypuszczenie go w powietrze, to możesz zobaczyć, jak zapalają się światła na pasie startowym, jak twój samolot kołuje i wreszcie – jak wzbija się w powietrze. Każdy szczegół, nawet tak nieważny z punktu widzenia rozgrywki, jak przeciągający się pies, został zrealizowany z niespotykaną nigdzie indziej pieczołowitością. To samo tyczy się rzeczy istotniejszych – że przytoczę tu tylko ogólny rozwój cywilizacji. I, oczywiście, podział tego rozwoju na poszczególne epoki.

Bardzo cieszy też fakt, że każda epoka została odwzorowana graficznie – i to bardzo dokładnie. Czasy kamienia łupanego gwarantują ci widok na olbrzymie połacie lasów, w których kłębią się tłumy zwierząt oraz na żałosne chatki stawiających dopiero swe pierwsze kroki ludzi.





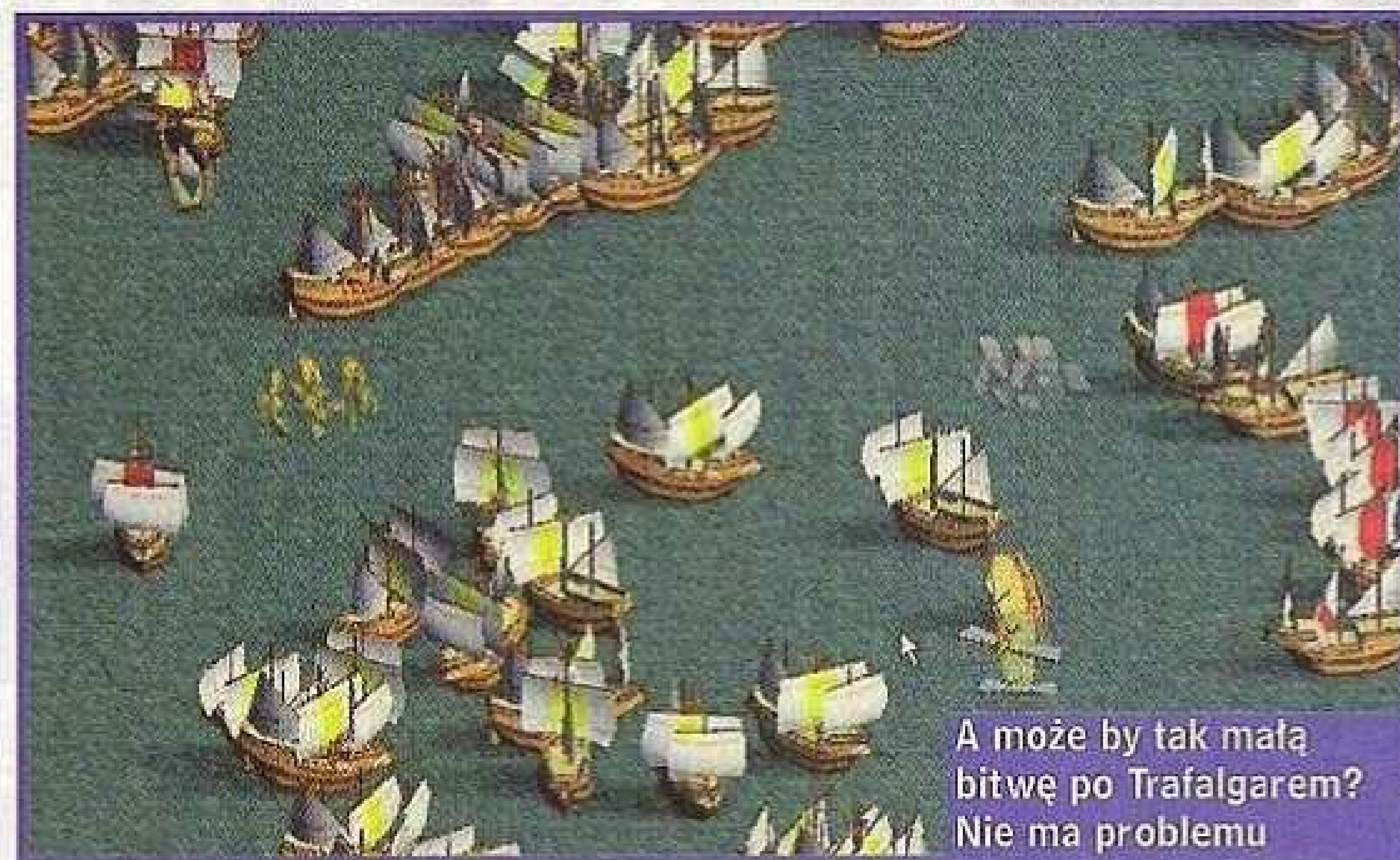
W przyszłości, zamiast ludzi, bić się będą specjalne roboty bojowe



Pola uprawne, domy, fontanny – jedna wojna może wszystko zniszczyć

Ale już etapy, dziejące się podczas pierwszej wojny światowej, to mapki spowite ciężką mgłą, kilometry zasieków, bunkry i jakieś takie industrialne zabudowania. Wszędzie jeżdżą toporne czołgi i wybuchają pociski. Epoka Nano obfituje natomiast w obrazy walczących ze sobą robotów bojowych – coś jakby MECHWARRIOR spotkał HEAVY GEAR. Tak jednostek, jak i budynków, jest w EMPIRE EARTH zatrzęsienie, gdyż same dostępne w grze wojska liczą ponad dwieście rodzajów jednostek! **Każda epoka ma specyficzne dla siebie jednostki oraz bohaterów, których obecność niewątpliwie dodaje całości klimatu.** Jak doskonale wie każdy szanujący się megaloman, istnieje większa frajda od tej, którą czuje się przy zgniataniu sił wroga przy pomocy wielkiej armii. Większą przyjemność sprawia bowiem fakt, że na czele twojej armii stoi Cesarz Napoleon I albo nawet... Hannibal (...Lecter)!

Poza misjami pojedynczymi, ludzie ze Stainless Steel Studios przygotowali cztery kampanie. Tutaj stawiane są już konkretne cele, które trzeba osiągnąć, aby móc przejść dalej – a trzeba pamiętać o tym, że nie ma lekko. Nawet na niższych poziomach trudności komputerowy przeciwnik nie popuszcza i potrafi być niekiedy naprawdę bardzo uciążliwy. Dotyczy to szczególnie tych misji, które polegają na odpieraniu ataków innej cywilizacji.


A może by tak małą bitwę po Trafalgarem? Nie ma problemu

Wojny, chociaż stanowią bardzo istotny element EMPIRE EARTH, nie są tu jedyną atrakcją. Jak wiadomo, każdego przeciwnika można pokonać militarnie i zgnieść fizycznie. Ale taki tytuł jak EMPIRE EARTH uświadamia też, że użycie brutalnej siły nie jest jedynym słusznym rozwiązaniem, jakie może przyjść do głowy młodemu człowiekowi. **Możesz zwyciężyć, wznosząc jak najwięcej Cudów Świata (możesz także ustawić warunki zwycięstwa w opcjach gry).** To takie specyficzne budowle, jak na przykład Koloseum, które charakteryzują się tym, że wzniesienie ich zajmuje mnóstwo czasu. Cuda, poza swym znaczeniem prestiżowym i liczonym do zwycięstwa, mają swoją realną wartość – w znacznym stopniu modyfikują bowiem poszczególne elementy charakterystyczne dla danej cywilizacji, np. ułatwiają nawracanie wrogich jednostek.

Chociaż powinienem wskazać wady programu, to nic nie przychodzi mi do głowy – nawet wymagania sprzętowe są wprost proporcjonalne do frajdy, płynącej z grania. A czas gry w EMPIRE EARTH jest wart tyle, ile czas z kilku innych gier RTS razem wziętych.

Czy zatem EMPIRE EARTH jest najlepszą grą strategiczną roku? Niewątpliwie plasuje się w ścisłej czołówce, ale nie bez znaczenia jest to, że właśnie pojawiła się trzecia część CIVILIZATION Sida Meiera. Nie umniejsza to wcale wartości EE. Ale warto pamiętać, że oto zbliża się pojedynek na szczycie. Pojedynek tytanów!

Tekst: Anzelme von Dirt


W czasach starożytnych architekci zdecydowanie mieli fajniejsze pomysły niż teraz

http://empireearth.sierra.com



Świetna oficjalna strona. Znajdziesz na niej absolutnie wszystko, co tylko chciałbyś wiedzieć na temat tej gry

Empire Earth — **6**

RTS / Sierra / Play-It!

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna AGP (4MB) lub PCI (8MB)

Grafika **6** Dźwięk **5** Frajda **6**

(+) Gra jest bardzo rozbudowana, a do tego naprawdę niezwykle wciągająca

(−) Jakoś nic mi nie przychodzi do głowy, czyżby produkt idealny? Hmmm....

Jeśli czujesz potrzebę poprowadzenia wybranego narodu, jest to gra dla ciebie. Zarezerwuj sobie sporo wolnego czasu...

Rally Trophy

Każdy chciałby mieć w swoim garażu takie wózki rajdowe jak FORD FOCUS WRC czy SUBARU IMPREZA. To przecież normalne...

Niektórzy jednak, w szczególności bardziej doświadczeni kierowcy, chcieliby mieć w swoim dorobku coś zupełnie innego. Codzienna przejażdżka niemal trzystukonnym bolidem już ich nie kręci. Dziecinnie proste wchodzenie w zakręty umożliwia teraz maksymalnie utwardzone zawieszenie samochodów. Hamowanie przed zakrętem? Wystarczy zaciągnąć „ręcznik" i wóz sam składa się do pokonania łuku. Wyboje? Co najwyżej po rajdzie trzeba będzie udać się do dentysty na wymianę wszystkich amalgamatów. Zaliczone drzewo? Urwane koło? Potłuczone szyby? Zdewastowana karoseria? Oberwana maska? Samochody przyjeżdżają w obecnych czasach na metę rajdu w jeszcze gorszym stanie niż opisany, a ich kierowcy, mimo to, skutecznie wskakują na podium! Przy tak wysokim poziomie zaawansowania technicznego dzisiejszych teamów rajdowych serwisowanie doszczętnie zdemolowanego samochodu zajmuje co najwyżej jeden wieczór!

Taki dramatyczny przebieg rajdu ma oczywiście dzisiaj swoje uroki. Podobnie jak powiedzenie, że żaden kierowca, który nie przeżył poważnie wyglądającej stłuczki, nie jest prawdziwym kierowcą! **Swój czar mają jednak nie tylko najnowsze wozy nafaszerowane elektroniką, ale również historyczne już maszyny, które jako pierwsze przecierały szlaki rajdowe...** Teraz to właśnie na nich ścigają się najlepsi! Nie od zawsze rajdy pokonywane były z prędkościami przekraczającymi 200 km/h, a ostre zakręty stanowiły kiedyś zmorę większości kierowców, a przede wszystkim serwisowych blacharzy. Oglądając archiwalne relacje z lat 60. czy też 70., gdzie pilot mówi: „ostry w lewo, wejście sześćdziesiąt, wyjście siedemdziesiąt" (chodzi tu oczywiście o prędkości), na twarzy rysuje się błogi uśmieszek. Wszystko jednak musiało się przecież od czegoś zacząć i nie należy lekceważyć wysiłków naszych motoryzacyjnych pradziadów!

Do takich właśnie klimatów nawiązuje gra RALLY TROPHY. Archaicznie wyglądające samochody, o mocy porównywalnej do lekko zmodyfikowanych dzisiaj, seryjnych aut klasy A, potrafią urzec koneserów. Dzięki tej grze również świeżo upieczeni rajdowcy, wychowani na takich grach jak COLIN McRAE RALLY czy PRO RALLY, będą mieli okazję przekonać się, jak wielką sztuką było skuteczne prowadzenie do mety tych cacek!

RALLY TROPHY udostępnia samą śmietankę ówczesnych wozów, a wśród nich znajdą się takie legendy jak choćby Mini Cooper, Fiat 600

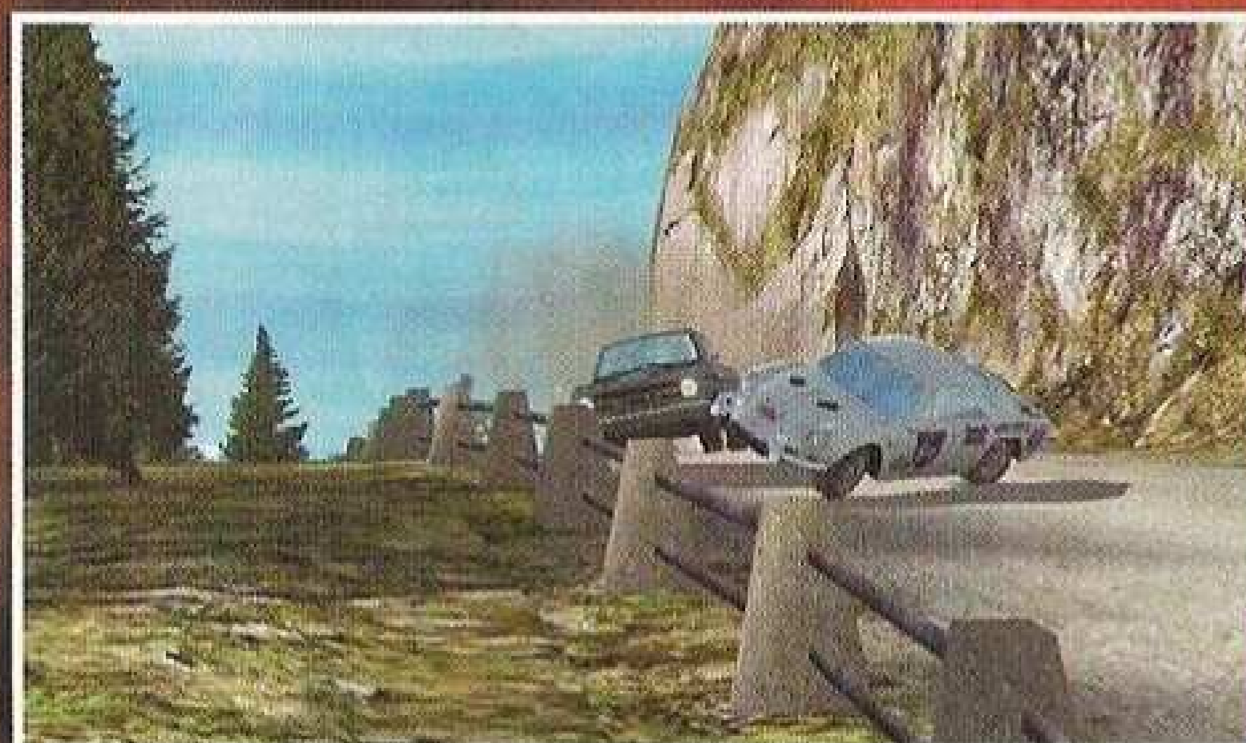

Krajobraz prezentuje się znakomicie. Różnorodność i dopracowanie to główne jego atuty. Aż chce się jechać dalej!


Rajdy obfitowały w wypadki również w tamtych czasach



Strona jest uboga graficznie, są tu jednak screeny, opis dostępnych wozów, forum dyskusyjne i odnośniki do stron poświęconych grze


Realizm w grze jest wyjątkowo wysoki. To, że szybko pokonujesz odcinek prostej, nie znaczy, że cało dojedziesz na metę


Tryb multiplayer sprawdza się tutaj znakomcie. Pomimo małych prędkości jazda na trasie obfituje w bezpośrednie starcia...

Abarth, Ford Cortina, Ford Escort MK1 RS2000 czy też jeden z najbardziej wytrzymałych wozów rajdowych – Volvo Amazon. Na osłodę programiści zostawili też kilka tajemniczych modeli,dostępnych dopiero po odniesieniu wystarczających sukcesów w mistrzostwach.

Jazda tutaj różni się nieco od tego, co można zobaczyć w nowo wydanych tytułach rajdowych, i to właśnie stanowi podstawowy atut RALLY TROPHY. Chodzi o realizm i mocny nacisk na sferę symulacyjną. To oczywiste, że wozy produkowane po roku 1970 (czy też wcześniej) nie zachowują się tak, jak te obecnie spotykane. Prowadzenie auta to prawdziwe wyzwanie, nawet dla największych znawców gatunku.

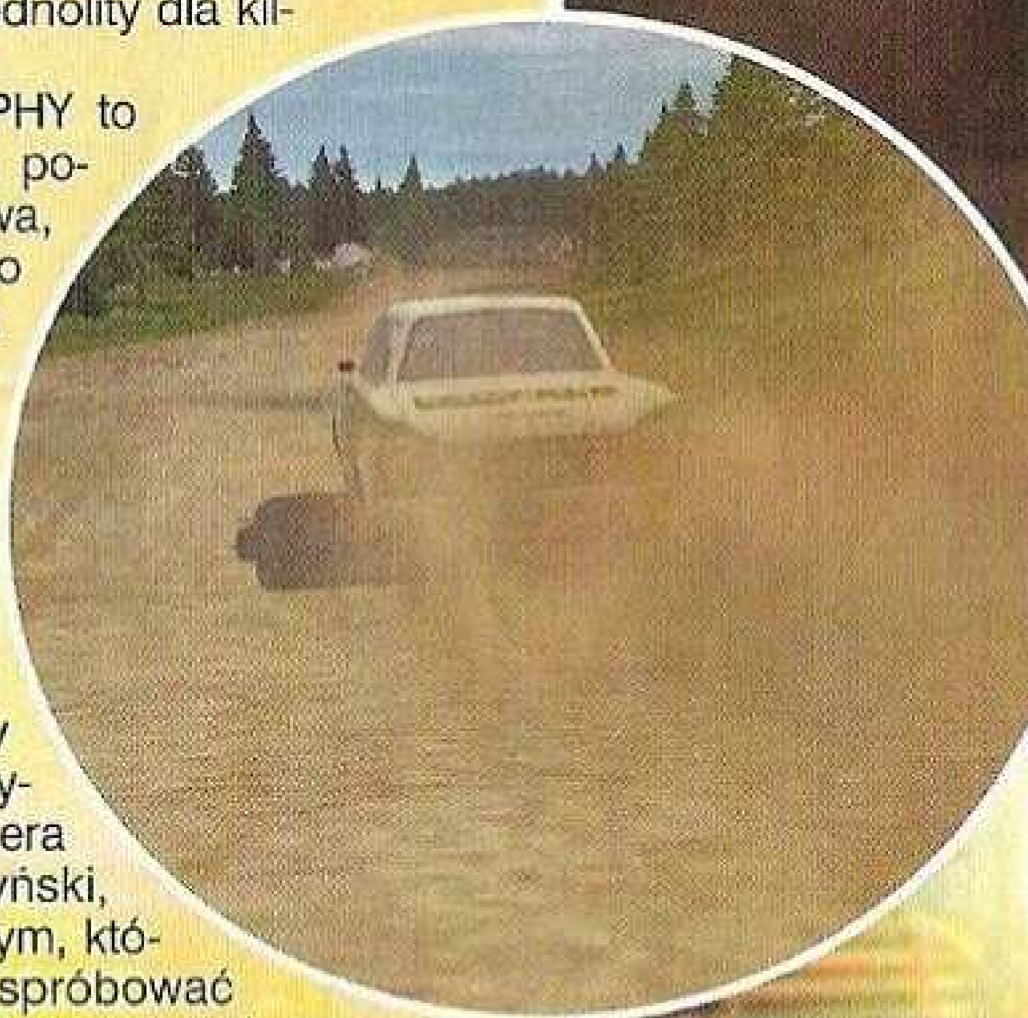
Samochody, napędzane w większości na oś tylną, są nad wyraz trudne do manewrowania i na początku wiele razy zaliczysz pobocze pod wpływem „uciekającego" tylu pojazdu. Jazda takim Fiatem czy też Fordem Cortiną, pomimo nieporównywalnie mniejszych osiągów, to nie przejażdżka na piknik. Na początku trudno jest się „przestawić", ale po kilkunastu rajdach można nawet powalczyć o wygraną. Dużo większą satysfakcję niesie ze sobą opanowanie bardzo trudnego modelu jazdy. Każdy gracz po odniesionych sukcesach będzie miał powody do dumy!

Ważnym elementem gry rajdowej jest grafika, która w RALLY TROPHY prezentuje się naprawdę doskonale! W obecnych czasach wyścig pośród całej masy pikseli nie ma już racji bytu, a to, co widać na ekranie podczas pokonywania kolejnych odcinków specjalnych, przechodzi najśmielsze oczekiwania. Piękne pobocze w połączeniu z efektami świetlnymi sprawia, że gra wygląda na dopracowaną w każdym calu. Również modele aut, biorąc pod uwagę datę ich produkcji, prezentują się zacnie. Każdy szczegół, jak choćby tylne lampy czy profile błotników, został odwzorowany niemal idealnie, dzięki czemu udało się zachować klimat tamtych lat.

Model zniszczeń skonstruowano na medal. Każda, nawet najmniejsza stłuczka, jest widoczna na karoserii samochodu, który, wraz z zaliczaniem kolejnych przeszkód, wygląda na coraz bardziej zmaltretowany. Sypią się części, maska podskakuje, a pogięte zawieszenie sprawia, że samochód chwieje się na wszystkie strony.

Sfera dźwiękowa tylko potęguje wrażenie, że ma się do czynienia z wyjątkowo dobrym produktem. Głosy silników, zarówno te spod maski, jak i z rury wydechowej, nagrano z oryginalnych modeli samochodów tak, aby każdy mógł poczuć się jak za kierownicą prawdziwego auta! Miło się słucha różnych odgłosów silnika (w innych grach ten element był jednolity dla kilku wozów...).

RALLY TROPHY to bardzo dobra pozycja rajdowa, nawiązująca do pierwszych lat rajdów samochodowych. W pełni zlokalizowany produkt, gdzie głosu pilotowi użyczył znany z pierwszej edycji Big Brothera Piotr Gulczyński, spodoba się tym, którzy chcą spróbować czegoś nowego i świeżego w dziedzinie symulacji jazdy samochodem. Gorąco polecamy!



Rally Trophy 5-

Wyścigi / Bugbear / CD Projekt

Cena: 79 zl — PC, GBC, GBA
Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 350MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5

\+ Realizm, realizm, realizm!!! I jeszcze parę szczegółów, np. fajna grafika oraz dźwięk

– Jazda takimi starociami sprawi nieco problemów graczom przyzwyczajonym do aut typu WRC

RALLY TROPHY to bardzo miła odskocznia od najnowszych rajdów samochodowych. Warto trochę powspominać...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Tęczowi komandosi atakują ponownie, chociaż duchy zaczęły już straszyć

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
BLACK THORN


Zabawa w BLACK THORN spodoba się miłośnikom serii, ponieważ zachowano w nim to, co dobre i dodano nowe misje


Terroryści mogą być wszędzie. Bądź na to przygotowany nawet w takim zakątku świata



Dzielny Red Storm Entertainment wydał właśnie kolejny dodatek BLACK THORN do obsypanego nagrodami ROGUE SPEAR. Nie wymaga on instalowania podstawowego programu, dzięki czemu możesz zagrać tylko w wybrane misje z konkretnego pakietu, nie kupując oryginalnej gry. **Program nie wprowadza żadnych znaczących, technicznych zmian w stosunku do ROGUE SPEAR, a tylko drobne korekcje kilku poważniejszych błędów.** Większe modyfikacje nie były tu zresztą wcale potrzebne. Tak RAINBOW SIX, jak i jego pochodne, pracują bardzo stabilnie. Mimo że grafika jest już nieco przestarzała i kanciasta, w grach z serii RAINBOW widać wszystko jak na dłoni. Właśnie dzięki takiej grafice gry nieźle radzą sobie na wolniejszych komputerach. Usprawiedliwianie przestarzałej grafiki jest o tyle uzasadnione, że BLACK THORN należy do przeszłości, do RAINBOW SIX i ROGUE SPEAR.

Ci, którzy uważnie śledzą poczynania Red Storm Entertainment, wiedzą bowiem, że firma niedawno ukończyła prace nad GHOST RECON, czyli poważnym rozwinięciem idei zapoczątkowanej – było nie było! – kilka lat temu (wstrzymujemy się z jej recenzją do chwili premiery polskiej wersji). **Kod oryginalnego programu BLACK THORN całkiem nieźle znosi próbę czasu, choć nie jest już szczytem możliwości programistycznych.**

Esencję BLACK THORN stanowią nowe misje. W przeciwieństwie do omawianego niedawno COVERT OPS, jest to tytuł nader udany. Nie bez znaczenia pozostaje też fakt, że tym razem tematem zajęli się ludzie z Red Storm, nie zaś wynajęta firma.

BLACK THORN składa się z kilkunastu misji, które można rozegrać na różne sposoby. **Tradycyjnie, ułożone zostały w logiczny ciąg kampanii, której towarzyszą oczywiście rozbudowane odprawy, plany sytuacyjne i instrukcje przełożonych.** Wszystkie zamieszczone w kampanii zadania można oczywiście rozegrać w formie niezwiązanych ze sobą misji oraz w trybie gry sieciowej – bodaj najmocniejszej stronie całej serii. Amatorzy takiej rozgrywki otrzymali zresztą nowy tryb zabawy – LoneWolf. Polega on na tym, że jeden z graczy zostaje tytułowym Samotnym Wilkiem i, jako jedyny, może sobie wybrać uzbrojenie, podczas gdy cała reszta biega po placu boju z bronią ręczną. Ale – żeby nie było tak do końca niesprawiedliwie – wszyscy gorzej uzbrojeni polują na Samotnego Wilka. Gdy zostanie zneutralizowany, jego rolę przejmuje zabójca i zabawa zaczyna się od nowa. **Uwagę zwracają także nowe mapy, przygotowane wręcz wzorowo – większość zadań opiera się na autentycznych misjach antyterrorystycznych z przeszłości.** W BLACK THORN odwiedzisz kilka sklepów, wielopiętrowe biura, stację wydobywczą na Alasce, a nawet pokład samolotu (!) czy afrykańską wioskę. Z amerykańskiego wydania gry usunięto misję, w której gracz miał odbić samolot z rąk terrorystów (zachowano ją jednak w wersji gry, którą otrzymałem od polskiego wydawcy – grało się fajnie).

BLACK THORN to solidna porcja nowych zadań i mapek, ale nic więcej. Mimo to jest pozycją obowiązkową dla znawców militariów i fanów serii. Jeśli jednak liczysz na nową grę, poczekaj na GHOST RECON.


Masz do wyboru nowe rodzaje broni, jak widać, bardzo skuteczne



Musisz też nauczyć się dobrej współpracy w grupie

http://www.redstorm.pl


Prosta strona z wieloma interesującymi informacjami. Znajdziesz tu też obrazki i wersje demonstracyjne gier. Warto sprawdzić

Rogue Spear Black Thorn — 4

FPP / Red Storm/ Play-it

Cena: 99 zł — PC, GBC, GBA
Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 350, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D

Grafika 4 · Dźwięk 4 · Frajda 4

+ Nowe, ciekawe misje i nowy tryb zabawy dla miłośników opcji multiplayer

– Brak poważniejszych zmian w stosunku do poprzednich części zabawy

BLACK THORN to pozycja dla fanów tematu. Produkt dostarczy im wzruszeń i niezapomnianych przeżyć estetycznych

Tekst: Anzelmo von Dirt

KONKURS

Rally Trophy

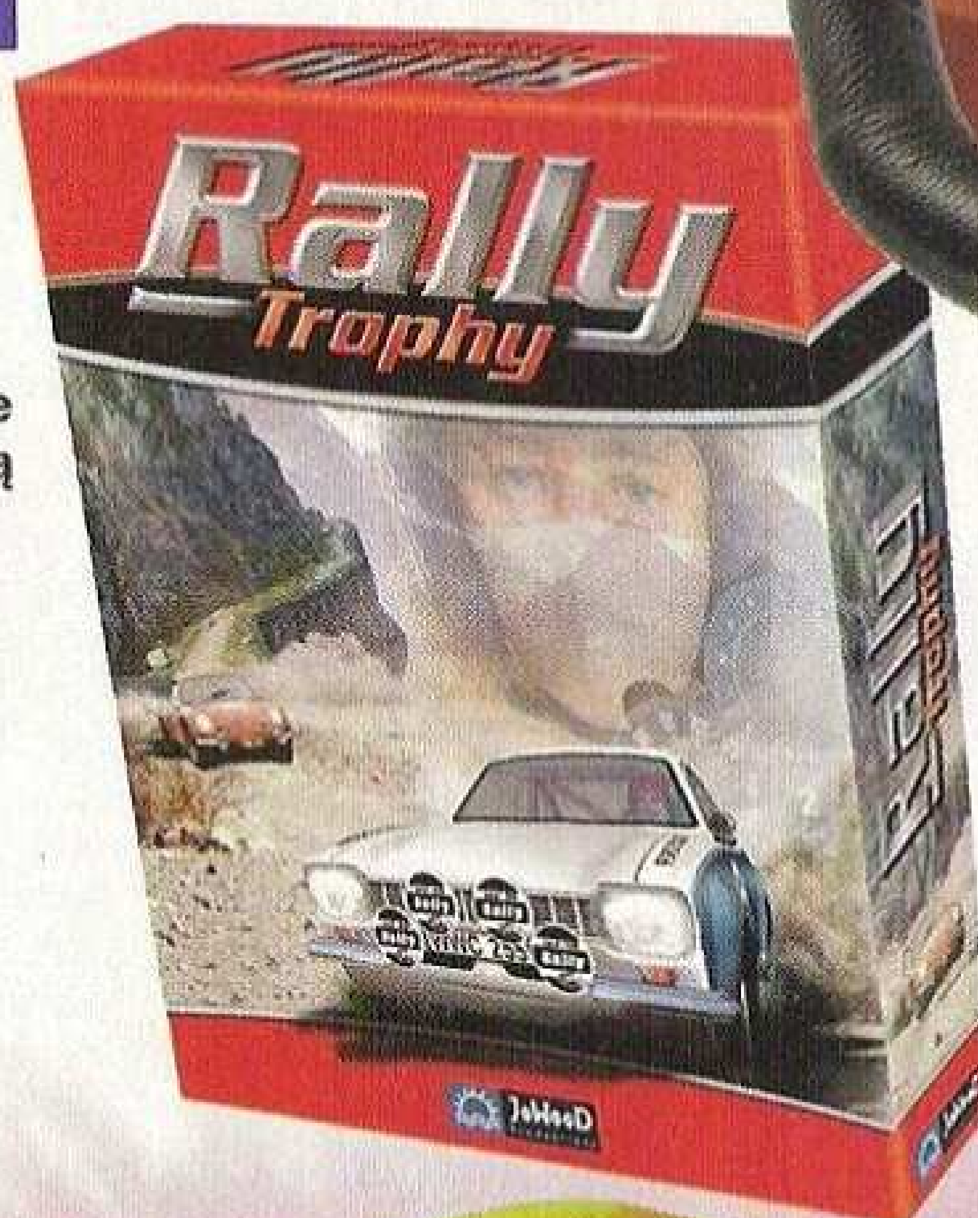
Tylko teraz mamy dla ciebie niesamowite nagrody!

W konkursie CLICKA! i firmy CD PROJEKT możesz wygrać:

KIEROWNICĘ Z FORCE FEEDBACK
LOGITECH MOMO FORCE



LUB JEDNĄ Z 20 GIER
RALLY TROPHY



Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 31 stycznia 2002 roku nadeślą do nas swoje prace plastyczne (obrazki wykonane techniką kolażu*) na temat: „Moje Święta Bez Komputera".

*technika kolażu polega na łączeniu różnych technik graficznych (np. kredek świecowych, wyklejanki, farb, skrawków materiału itp).

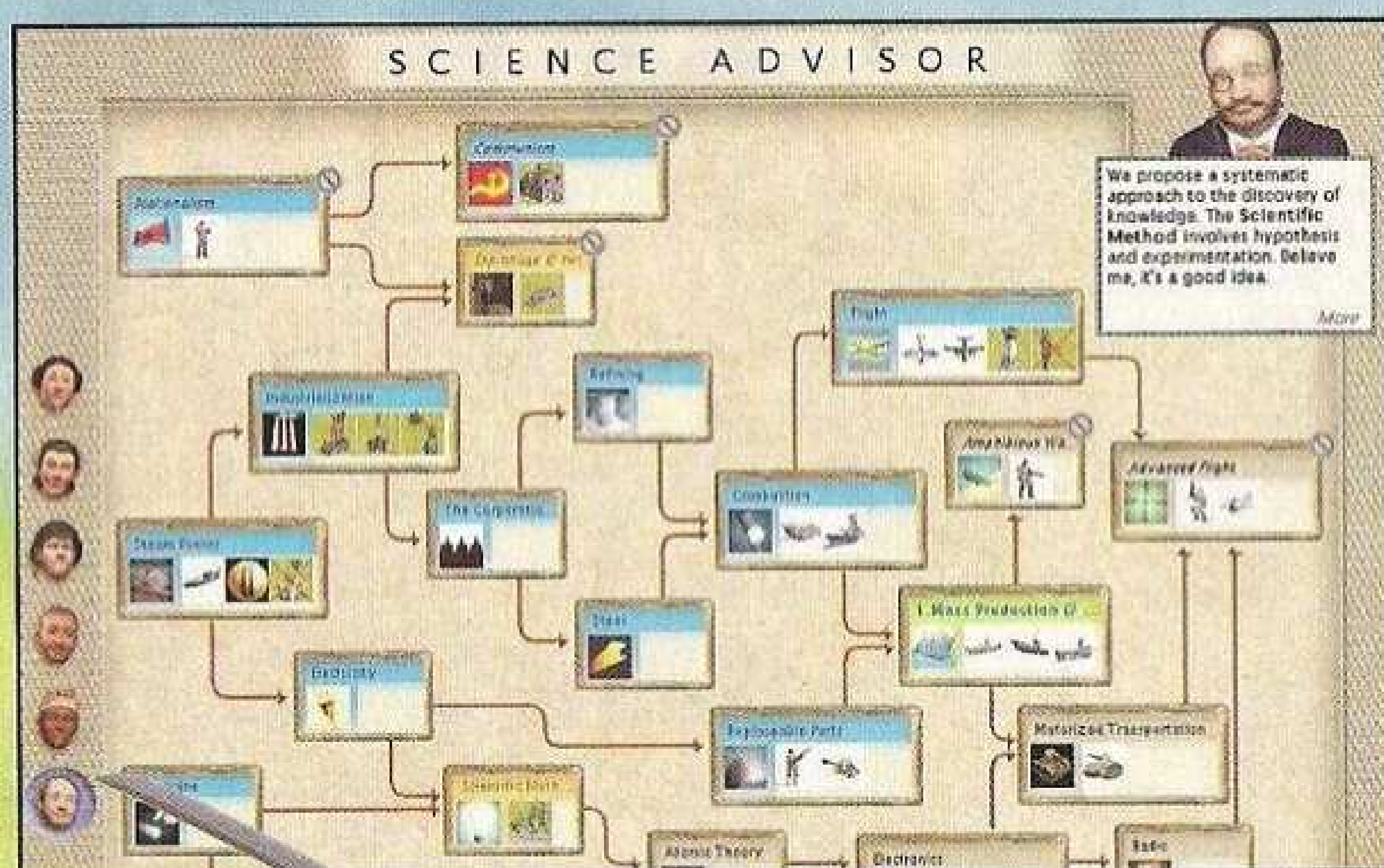
Zapraszamy również do wzięcia udziału w naszym WIELKIM KONKURSIE ŚWIĄTECZNYM

CLICK! CDPROJEKT

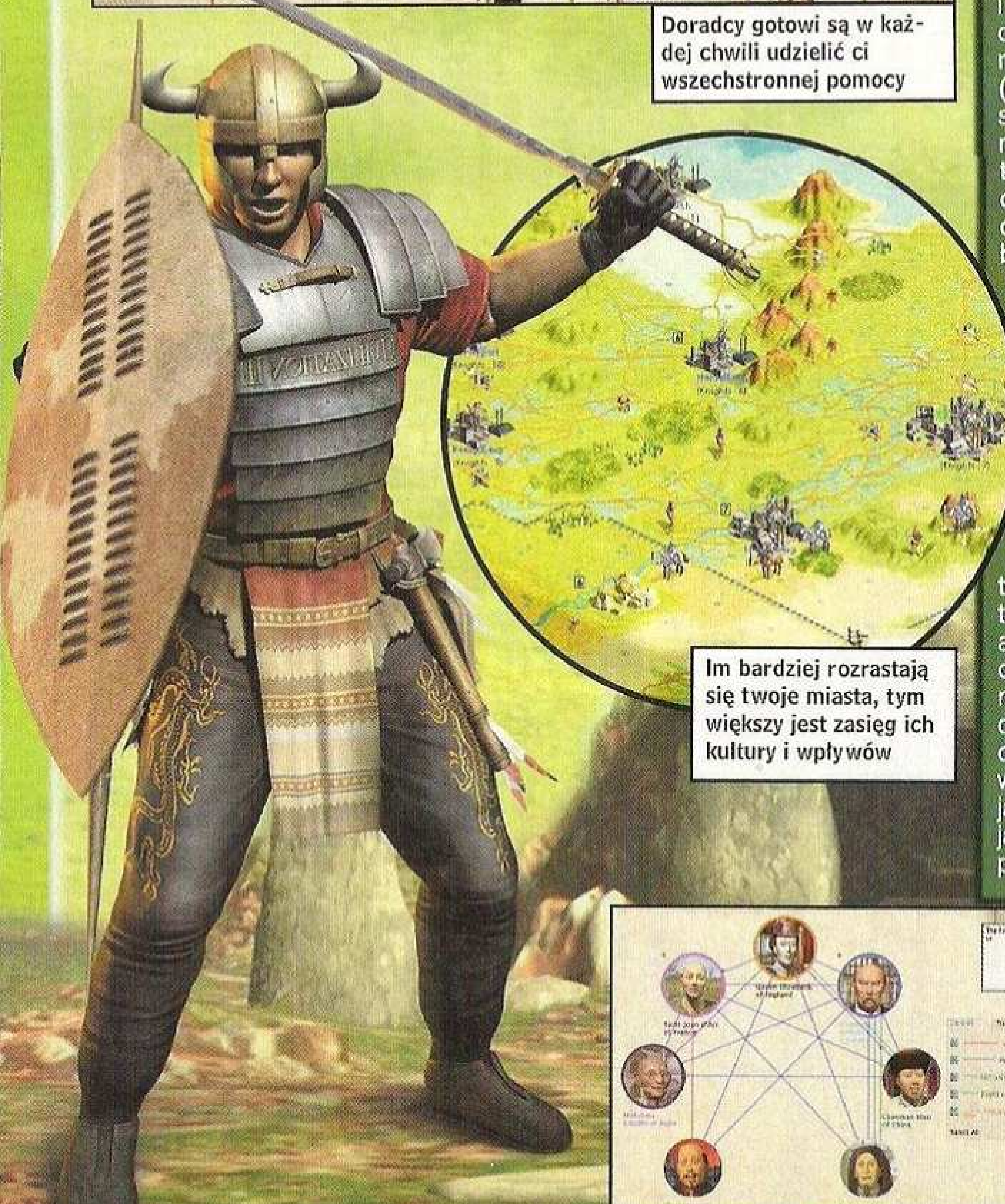


Sid Meier – najsłynniejszy twórca gier komputerowych – powraca w chwale, a przy CYWILIZACJI III zapomnisz o takich nudziarstwach jak szkoła

CIVILIZATION III



Doradcy gotowi są w każdej chwili udzielić ci wszechstronnej pomocy



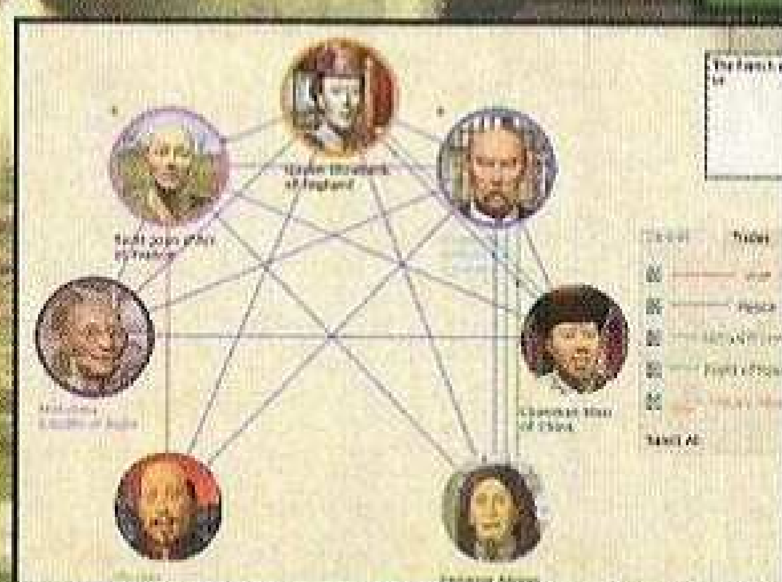
Im bardziej rozrastają się twoje miasta, tym większy jest zasięg ich kultury i wpływów

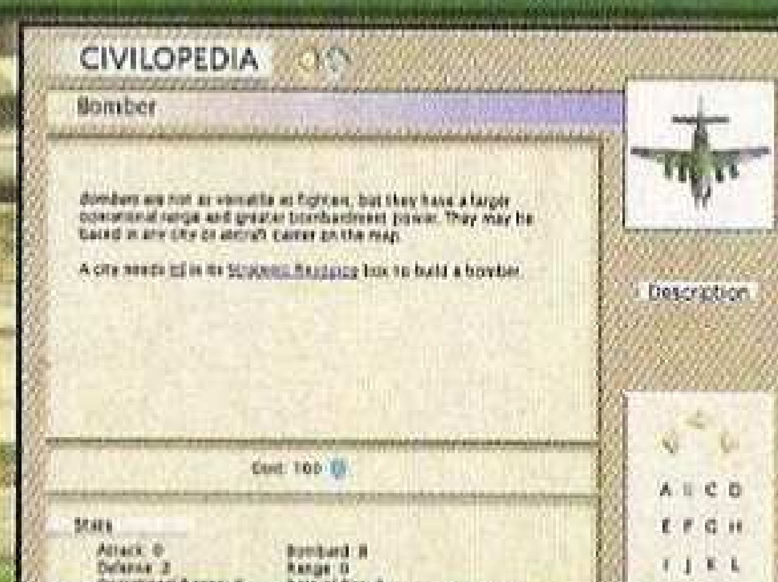
Gdy dotarła do mnie ta od dawna wyczekiwana gra, trzęsącymi się rękami dokonałem bezproblemowej instalacji. Następnie wybrałem odpowiadający mi świat i poziom trudności gry, a potem wziąłem odpowiedzialność za los Francuzów. Początek rozgrywki nie odbiegał od tego, co pamiętałem z wcześniejszych gier serii. Pierwsze miasto, wybór technologii... Ale już wkrótce pojawiła się bardzo przyjemna innowacja. Oddzielono bowiem od siebie funkcje osadników i robotników – są to obecnie dwie różne jednostki, a pracowników (choć nie stanowią żadnej siły bojowej) można wykorzystywać również w charakterze kart przetargowych w negocjacjach dyplomatycznych z innymi cywilizacjami. Oni też odwalają całą brudną robotę, czyli kładą drogi, karczują lasy i uprawiają pola. Moją uwagę zwrócił też komunikat doradcy, twierdzącego, że rozszerzył się zasięg kultury miasta. To krótkie zdanie jest wyznacznikiem chyba największej – a z całą pewnością mającej kluczowe znaczenie dla gry – zmiany. Obecnie każde miasto z osobna, a także cywilizacja jako całość, posiada wskaźnik kultury będącej pochodną tworzenia budynków w rodzaju bibliotek czy uniwersytetów. Budowle takie, a także opracowane przez ciebie cuda, co turę generują pewną liczbę kumulujących się punktów. Gdy jest ich dostatecznie dużo, rozszerza się widoczne na ekranie rozgrywki pole wpływu kultury, początkowo otaczające pierwsze miasta, a później sięgające kilka pól od nich. Można to porównać do granicy państwowej. W obszarze objętym wpływami twojej kultury przeciwnicy nie mogą budować miast, a poruszanie się obcych jednostek w tym obrębie może wywołać reperkusje dyplomatyczne, z wszczęciem wojny włącznie. W końcu nikt nie lubi, gdy tuż koło jego stolicy pęta się oddział czołgów wroga, zwłaszcza jeśli można mu przeciwstawić co najwyżej strzelców.



Ale kultura to nie tylko granice. To także rewolucyjny sposób wpływania na przeciwnika i – niestety – równie rewolucyjny sposób wpływania wroga na ciebie. Kiedy obszar dwóch kultur styka się ze sobą, może się zdarzyć, że obywatele jakiegoś granicznego miasta stwierdzą, że nie chcą już żyć w ciemnocie i zacofaniu. Kiedy graniczące z nimi państwo posiada znacznie bardziej rozwiniętą kulturę, niewdzięcznicy (to przecież ja dawałem im jeść, nie mówiąc nawet o założeniu ich miasta!) decydują się zmienić przywódcę i przyłączyć się do sąsiadów, z którymi życie jest hmmm.... bardziej kulturalne.

Wskutek tego pomysłu można już – teoretycznie – poprowadzić rozgrywkę tak, by w ogóle uniknąć wojen. Sądzisz pewnie, że wystarczy inwestować we wspomniane biblioteki tudzież inne przybytki kultury, a rozszerzenie własnych granic jest jedynie kwestią czasu? Cóż... czasami taka metoda rozgrywki przynosi wymierne korzyści, ale pojawia się kolejny problem. Autorzy wprowadzili bowiem dodatkowy element, zmieniający grę, a mianowicie surowce strategiczne, takie jak żelazo, ro-







Gra daje spore możliwości projektowania świata



Tym razem skorzystasz z wielu opcji dyplomatycznych

Cywilizacja III

5

Strategia / Firaxis / CD Projekt

Cena: 159,90	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300, 32 MB RAM, 400 MB HD, CD ROMx8

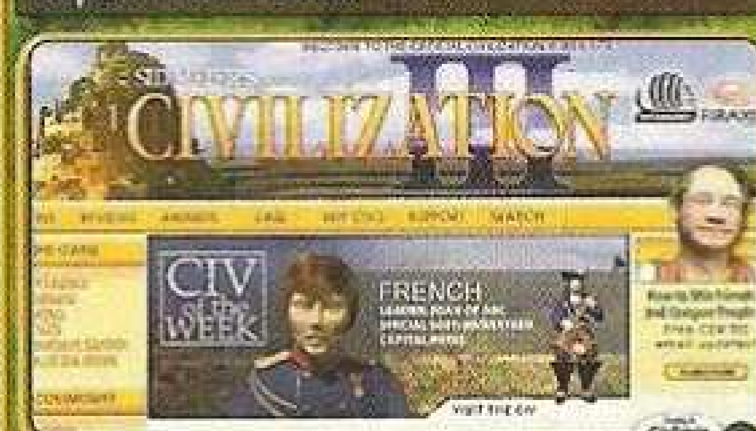
Grafika 5- Dźwięk 5- Frajda 6-

+ Stara, dobra CYWILIZACJA z fajnymi zmianami, świetna grafika i bardzo ładna muzyka

– Wciąga, wciąga i jeszcze raz wciąga. Możecie zapomnieć o szkole. Niestety, działa zbyt wolno

Obowiązkowa pozycja dla wszystkich fanów gier strategiczno-gospodarczych. Chyba najlepsza ze wszystkich CYWILIZACJI

http://www.civ3.com



Znajdziesz tu sporo informacji dotyczących gry, screenshoty i odsyłacze do fanowskich witryn, a także pliki (np. screensaver)

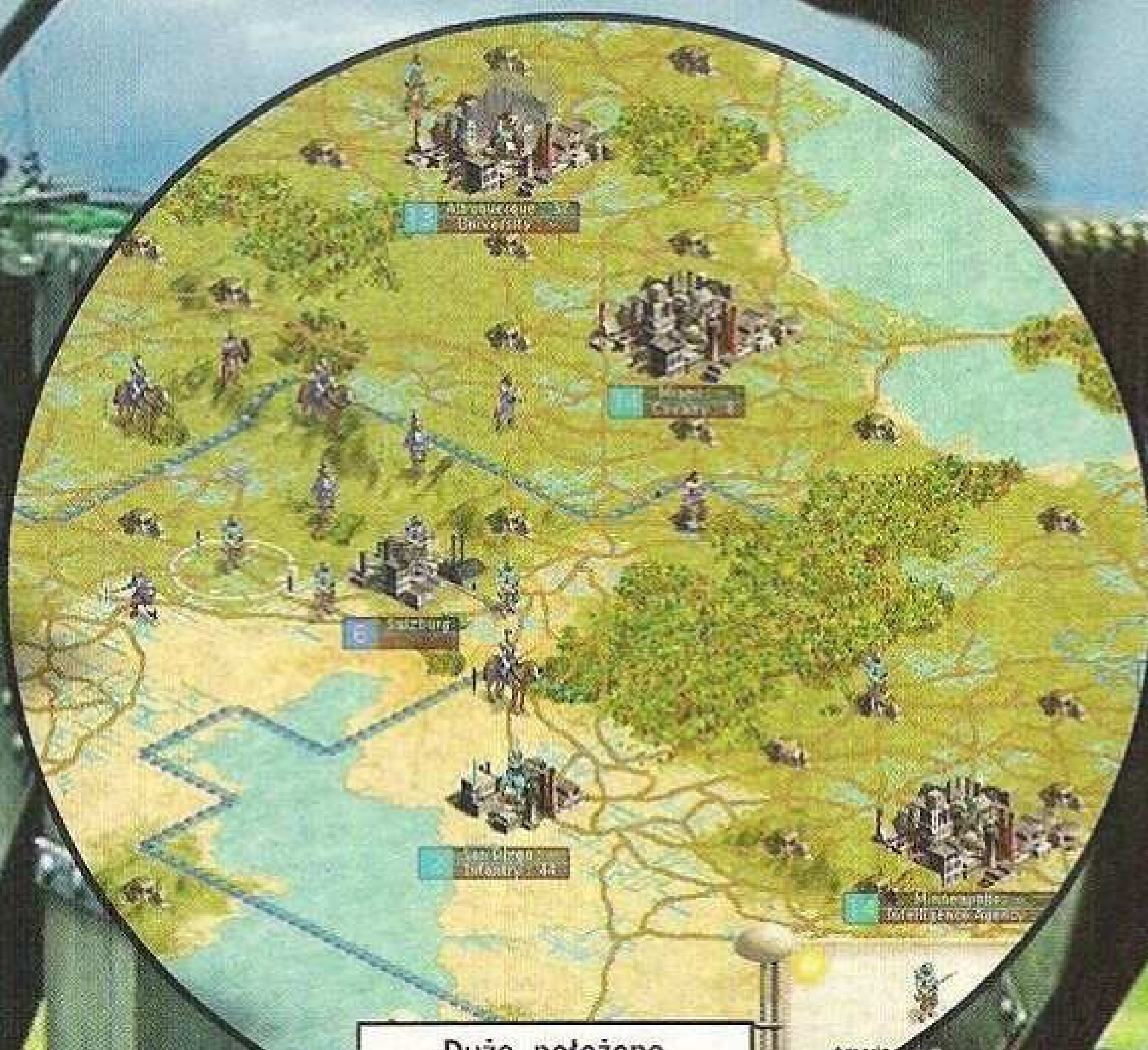
W każdej chwili możesz zostać dokładnie poinformowany o stanie gospodarki swego państwa

pa naftowa, aluminium, węgiel czy guma. Na przykład do wyprodukowania jednostki rycerzy konieczna jest znajomość nie tylko odpowiednich technologii, lecz także dostęp do dwóch środków strategicznych – koni i żelaza. Jeśli na obszarze twojego państwa nie ma któregoś z nich lub nie udało ci się wynegocjować dostaw od innej cywilizacji, to – sorry – ale nici z krucjat! Los bywa okrutny, a sąsiedzi albo każą sobie słono płacić za cenne towary, albo w ogóle odmawiają ich dostaw. Czasami trzeba więc wszcząć jakąś wojenkę właśnie w nadziei zdobycia źródła cennego surowca. W jednej z rozgrywek miałem praktycznie wszystkie surowce za wyjątkiem, niestety, żelaza. Płaciłem bajońskie sumy za sprowadzanie go od Rosjan, mając tuż za granicą z Niemcami piękne, wyraźnie widoczne złoża tego surowca. Kiedy okazało się, że bez niego nie ma praktycznie możliwości tworzenia silnych jednostek nawodnych, nie wytrzymałem i napadłem na sąsiada.

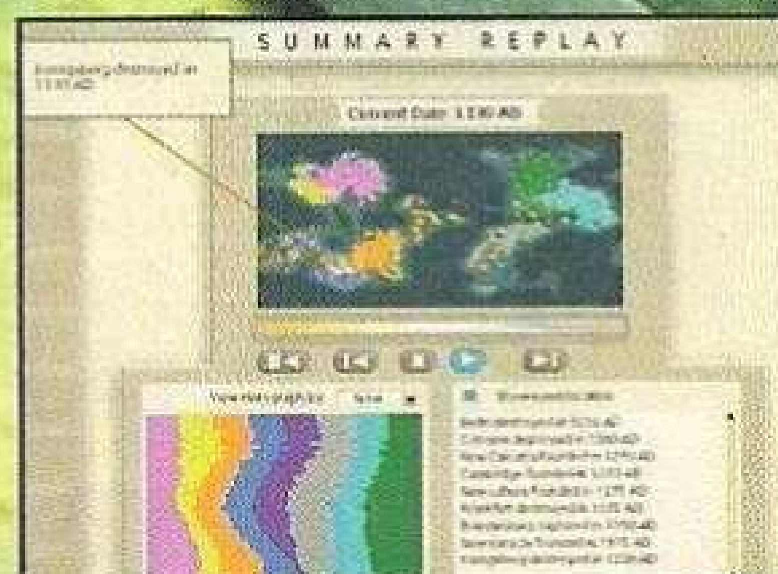
Wspominałem kilkakrotnie o dyplomacji. W poprzednich wersjach gry nie miałeś tak naprawdę dużego wpływu na to, co i kiedy mogłeś zaoferować lub przekazać rywalom. To się zmieniło. Kiedy napotkasz inną cywilizację, oprócz znanych wcześniej opcji, takich jak wymiana technologii, przekazanie darów czy wypowiedzenie wojny, możesz negocjować przekazanie zasobów strategicznych lub towarów luksusowych (są to np. jedwab, kość słoniowa czy barwniki, które uszczęśliwiają obywateli). Możesz zgodzić się na wymianę map znanego świata lub tylko określonego terytorium, a dodatkowo, po założeniu ambasady w stolicy danej cywilizacji, na embarga handlowe, traktaty, pakty i sojusze wojskowe. Dzięki temu możliwe jest tworzenie przymierzy skierowanych bądź to przeciwko konkretnemu wrogowi, bądź obronnych, zwanych tu paktami wzajemnej ochrony. Często zdarza się, że jeśli jesteś słabszy od państwa, któremu proponujesz zawarcie takiego układu, to albo nie otrzymujesz zgody, albo zmuszony jesteś zapłacić w złocie i towarach. Dodatkowo sąsiedzi wymieniają między sobą uwagi i informacje na twój temat. Dajmy na to, że zaatakowałeś kiedyś, bez przyczyny, jednego z rywali. Jeszcze wiele lat później inne cywilizacje będą ci to wypominać podczas kontaktów dyplomatycznych. Niestety, ekran dyplomacji posiada pewną wadę. Opcja wymówienia wojny sąsiaduje z opcją zakończenia rozmowy. Wystarczy chwila nieuwagi i oto właśnie znalazłeś się w stanie wojny z najpotężniejszą cywilizacją w grze...

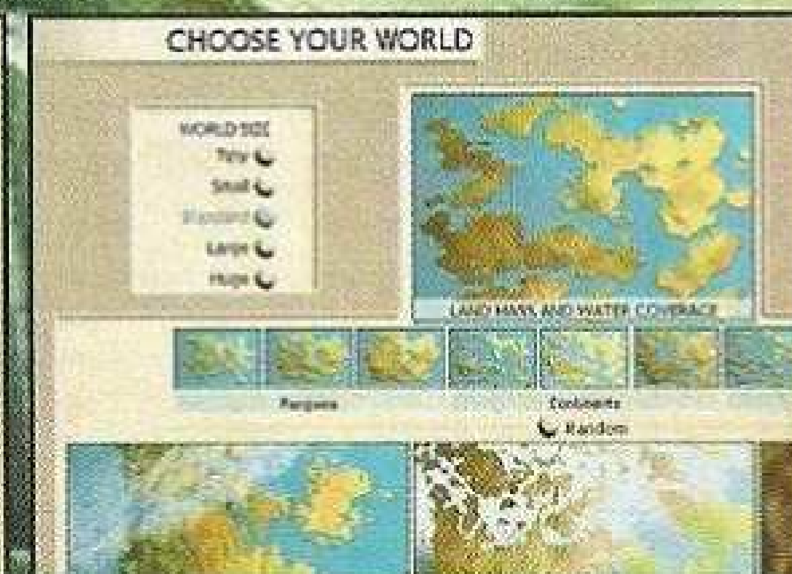
Interfejs jest bardzo intuicyjny. Myszką możesz wydawać praktycznie wszystkie rozkazy, bądź to klikając na ikonach symbolizujących polecenie kierowane do oddziałów, bądź to rozwijając menu dostępne dla miast.

A inne zmiany? Jednostki utrzymywane są z ogólnego skarbu państwa, a nie przez konkretne miasto, zmieniono działanie lotnictwa, pojawiły się tzw. Cuda Małe, które może opracować każda cywilizacja. Zmniejszono też siłę uderzeń nuklearnych i wprowadzono jednostki charakterystyczne dla wybranych cywilizacji. Inteligencja komputera stoi wreszcie na wysokim poziomie (albo moja na niskim). Rozgrywając scenariusze, w których uczestniczy wiele cywilizacji hasających po widzianym przez ciebie terenie, musisz uzbroić się w cierpliwość albo naprawdę w silny komputer. Najlepiej zresztą i w jedno i w drugie. Nie ma chyba bowiem wątpliwości, że najbliższe tygodnie spędzisz właśnie z CIVILIZATION III. Powodzenia.



Duże, położone niedaleko od siebie i połączone siecią dróg, miasta – to jest to!



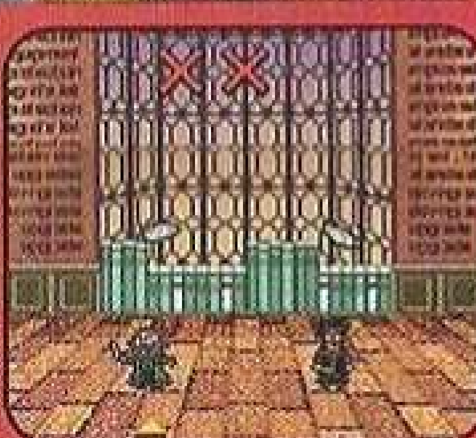


Tekst: Artur "Pendragon" Marciniak

PL

Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Książki o Harrym Potterze ukazały się w 115 krajach świata w łącznym nakładzie 100 milionów egzemplarzy. Przetłumaczono je na 28 języków, nakręcono wysokobudżetowy film i napisano grę. Nawet Merlin nie odniósł takiego sukcesu!





Zachęceni sukcesem książek J.K. Rowling twórcy gry przygotowują ją od razu na kilka platform, na PSX, GBC i GBA. Na przenośne konsolki prezentuje się całkiem nieźle, więc pewno równie dobrze się sprzeda



Ciekawe, czy aby zostać czarodziejem, trzeba przeczytać te wszystkie książki?

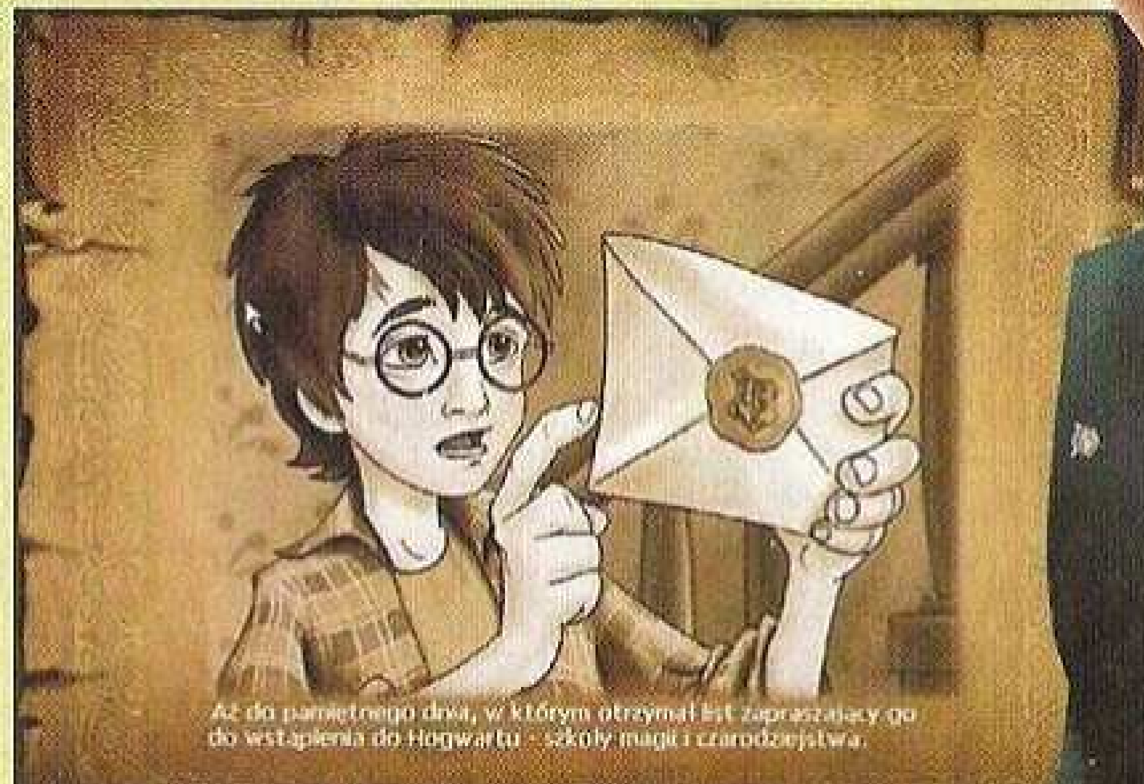
Harry Potter spotyka Larę Croft – tą angielską frazą najłatwiej jest opisać treść gry HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY. Co prawda mały czarodziej nie wpada na długonogą panią archeolog osobiście, lecz przeżywa podobne przygody. Biega po korytarzach Hogwartu, zbiera świecidełka, odkrywa tajne komnaty, a nawet pojedynkuje się z gnomami. Jednocześnie zachowuje się dość specyficznie. Miast kontrolować swe ruchy zgodnie z sugestiami centralnego ośrodka doradczego (zwanego mózgiem), chłopak ciągle stoi w miejscu, pręży tyłek w stronę monitora i czeka jak na zmiłowanie. **Na szczęście jeden ruch palcem sprawia, że Potter rzuca się do przodu jak błyskawica, skacze jak kozica tudzież wznosi do góry różdżkę i ciska przed siebie jakimś czarem.** Ani chybi jest pod władzą imperio! A przecież za jego rzucenie trafia się na całe życie do Azkabanu!

Fabuła gry nawiązuje do wydarzeń opisanych w książce „Harry Potter i kamień filozoficzny". Oto młody chłopiec, który wsławił się odbiciem potężnego czaru rzuconego przez Sami-Wiecie-Kogo, opuszcza niegościnny dom wujostwa Dursley'ów (stuprocentowi Mugole, czyli ludzie niemagiczni!). W towarzystwie półolbrzyma Hagrida udaje się do Hogwartu, największej w świecie szkoły dla adeptów magii. Jej dyrektor, profesor Dumbledore, przyjmuje go z otwartymi rękami, jednak niejaki Snape niemal od razu wydaje się Harryemu wyjątkowo podłym typem, podobnie jak i cieć Filch oraz niewychowany uczniak Draco Malfoy. Na szczęście chłopak dość szybko znajduje wiernych przyjaciół. Gdyby nie Hermiona Granger i bracia Weasley, Potter z pewnością nie poradziłby sobie w Howgarcie!

Jeszcze tego samego dnia Tiara Przydziału umieszcza małego czarodzieja w Griffindorze, jednym z czterech lokalnych akademików. Stamtąd Harry rusza na mały rekonesans. Uczy się biegać i skakać po tysiącletnich korytarzach szkoły, natyka się na prawdziwe duchy i paskudne gnomy, wreszcie zbiera kolorowe cukierki oraz karty z podobiznami wielkich magów tudzież graczy w Quidditch. **Na lekcjach poznaje pierwsze czary: uśmiercania krwiożerczych roślin, przewracania przedmiotów, otwierania zamkniętych drzwi.** By je dokładnie opanować, wymalowuje różdżką określony symbol w powietrzu (przypomina to kolorowanie szlaczków). Chwilę później Harry rusza na sprawdzian, podczas którego wykazuje się umiejętnością praktycznego zastosowania magii, a przy okazji zbiera punkty dla Griffindoru. Od czasu do czasu zalicza też lekcję latania na miotle, przygotowując się tym samym do dorocznego turnieju Quidditch. W czasie wolnym Potter rywalizuje zaś z Malfoy'em i odkrywa największe tajemnice szkoły



Chodzi o to, żeby przenieść kamień na postument. Bułka z masłem



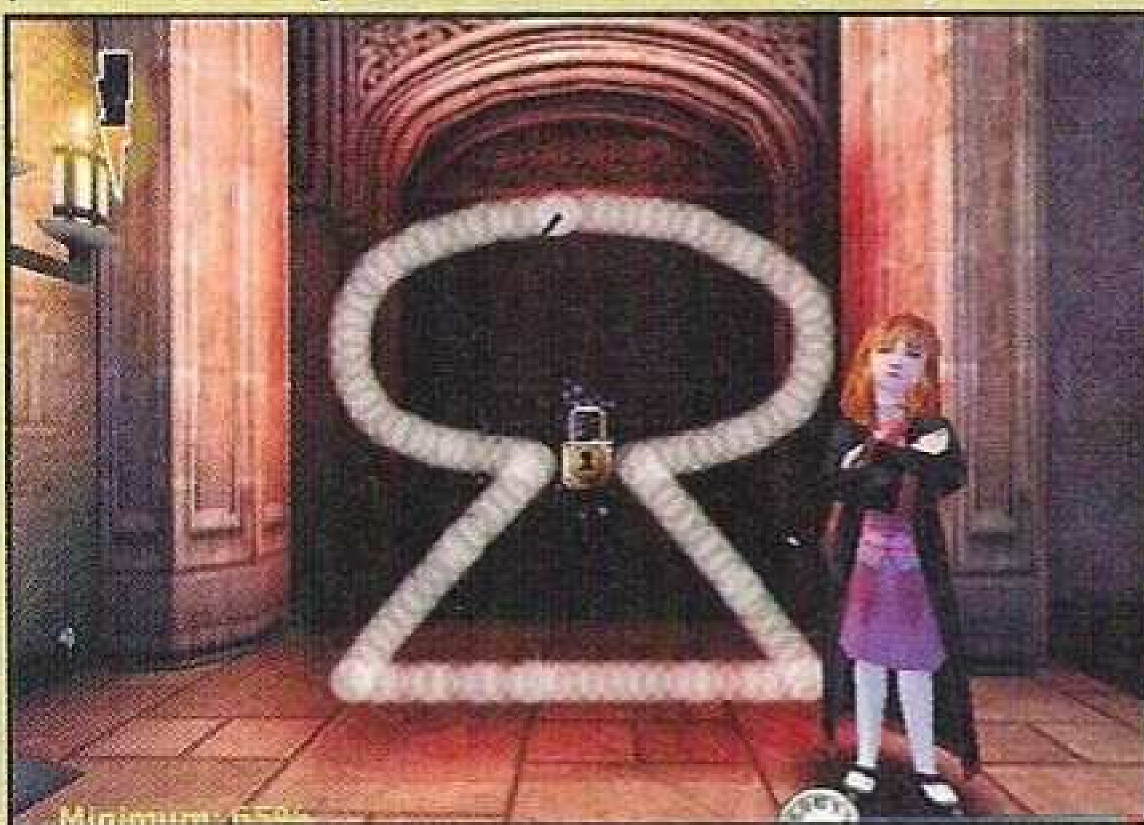
Gra ma być dla młodszych graczy, szkoda więc, że po polsku są tylko napisy, a dialogi po angielsku



Grafika w grze jest kolorowa, a co najważniejsze, oddaje ducha zabawy znanej z książek J.K. Rowling

– ukryte komnaty, schowki za obrazami, tajemnice wielkich kufrów czy pobliskiego ogrodu. Oczywiście czeka na niego cała masa niebezpieczeństw z samym Sami-Wiecie-Kim na czele!

Poziom trudności zastosowany w grze HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY na pierwszy rzut oka sugeruje, iż jest to gra dla dzieci. Poszczególne etapy przechodzi się właściwie z marszu, bez długiego zastanawiania się nad tym, co należy robić. Wszelkie zagadki są trywialne, w labiryntach ciężko jest się zgubić, zaś rzucane czary same dopasowują się do sytuacji – wystarczy tylko wycelować. Quidditch sprawia za to olbrzymie kłopoty. Sterowanie miotłą przypomina latanie samolotem – np. klawisz „w dół" wywołuje ruch w górę – zaś złapanie złotego znicza jest trudniejsze niż rozprawienie się ze stadem rozbrykanych gnomów wspartych wyjątkowo agresywnym Irytkiem. **Młodzi gracze, szczególnie ci mniej uzdolnieni manualnie, mogą w związku z tym przeżyć nie lada stres.**



Zabawa w czary nie jest zbyt skomplikowana, zadania do wykonania też nie zaskakują poziomem trudności

Również i grafika nie jest najmocniejszą stroną gry. Choć atakuje gracza tysiącem kolorów, pięknymi witrażami, cukierkami mieniącymi się w kolorach tęczy i twarzami wzorowanymi na facjatach postaci z filmu, to jednak po bliższym przyjrzeniu się im widać, jak wiele elementów zostało zrobionych „na odwal się". **W niektórych miejscach tekstury nie pasują do siebie, gdzie indziej krzaki przypominają wielki krzyżyk, zaś postaciom brakuje kilku klatek animacji.** Na szczęście na niedoróbki te można przymknąć oko, a wówczas Hogwart wyda się piekielnie pięknym miejscem. Nieco gorzej ma się sprawa z dźwiękiem. Wszelkie melodyjki dość szybko się nudzą, zaś dialogi prowadzone są... w języku angielskim! Owszem, dystrybutor zadbał o polskie napisy (co prawda brakuje im magii znanej z książek J.K. Rowling, lecz za to są jasne i zrozumiałe), ale w grze przeznaczonej dla młodszych graczy to zdecydowanie za mało! Dlaczego Hermiona nie może paplać po naszemu, skoro w książce ta sztuka wychodziła jej znakomicie???

Kochani miłośnicy Harrego Pottera! Mimo wymienionych wcześniej wad gra jest wspaniała! Hogwart też jest wspaniały! I życie jest wspaniałe! To niesamowite uczucie widzieć czarodzieja pędzącego po rozświetlonych magią korytarzach, spotykającego znajome postacie i latającego na miotle. Człowiek czuje się jakby sam trafił do tej wspaniałej szkoły! **Zwłaszcza że klimat znany z kart powieści został w sposób mistrzowski przeniesiony do programu.** Szkoda tylko, że piękna tej wciągającej, komputerowej historii nie poznają ci, którzy książki nie czytali. Dla nich HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY będzie tylko przeciętnym klonem przygód Lary Croft...

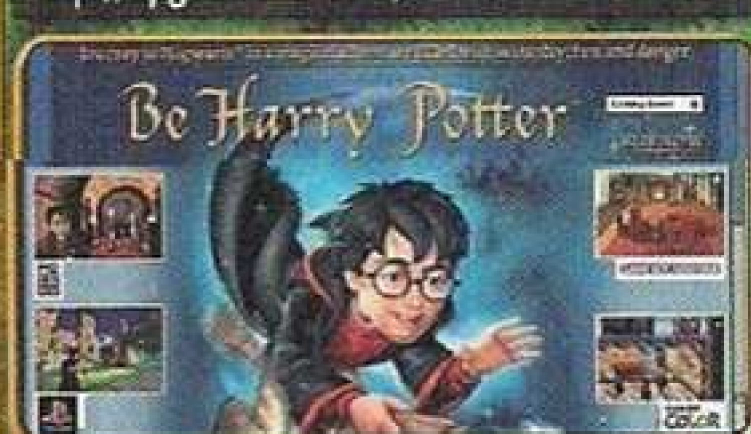


Hopla, taka sztuczka nie jest trudna, ale może zaimponować kolegom

Harry przez większą część zabawy stoi do ciebie, niestety, tyłem

Wycieczka w towarzystwie przyjaciół po zakamarkach szkoły dla małych magików jest o wiele przyjemniejsza niż ćwiczenie kolejnych sztuczek

http://hpgames.ea.com/



Strona jest ładna, znajdziesz na niej informacje o grze na poszczególne platformy i trochę screenów

Harry Potter i Kamień Filozoficzny — **5**

TPP / Electronic Arts / IM Group

Cena: 129 zł — PC, GBC, GBA

Multi: ✗ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD, 8 MB akcelerator

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5+

\+ Harry Potter i jego magiczny świat, mało skomplikowany stopień trudności

– Ledwie przyzwoita grafika i dźwięk, brak polskiego dubbingu, quidditch

Gra może się podobać i na pewno warto ją obejrzeć. Szkoda tylko, że ma trochę usterek i jest raczej dla fanów książki

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

SPIDER MAN



Spider-Man podbił serca konsolowych graczy. Jednak, czy pecetowa odsłona przygód bohatera powtórzy sukces pierwowzoru?

Spider-Man, komiksowy twór lat 60., zdobył tysiące fanów na całym świecie. Możesz go ujrzeć w telewizji, na półce z książkami, a od kilku lat na komputerze. Człowiek-pająk w swojej cyberprzeszłości największy sukces zdobył wśród miłośników konsoli Playstation, teraz czas na test w wersji PC. Na targach Science Expo, podczas wykładu doktora Octopusa, ktoś przebrany w strój Spider-Mana skradł jego najnowszy wynalazek i zbiegł. **Teraz policja i każdy mieszkaniec Nowego Yorku wierzy, że to ty dokonałeś przestępstwa.** Musisz oczyścić się z zarzutów i wykryć, komu zależało na wrobieniu cię. Strój włóż i do dzieła!

Spider-Man to nikt inny, jak Peter Parker – dziennikarz i fotograf zarazem gazety „Daily Bugle". Chłopak, w wyniku ugryzienia przez pająka napromieniowanego przez prototypowy laser, zmutował się w półczłowieka, półpająka. Chociaż jego wygląd zewnętrzny nie uległ jakiejkolwiek zmianie, nabył szereg nadprzyrodzonych umiejętności. **Najbardziej charakterystyczną z nich jest możliwość wypuszczania pajęczej sieci, którą może unieruchamiać przeciwników. Porusza się dzięki niej niczym na lianach oraz może przyczepiać się do ścian czy sufitów.** Jak każdy superbohater, dysponuje nadludzką siłą, niebywałym refleksem oraz niezwykłą zręcznością. Spider-Man potrafi także wyczuwać zbliżające się niebezpieczeństwa, chociaż nie może określić, skąd nadchodzą i w jakiej postaci. Peter Parker, wykorzystując swe moce, walczy ze Złem panoszącym się w jego mieście.

Gra SPIDER-MAN należy do gatunku TPP – całą akcję oglądasz zza pleców swojego bohatera. Jest to chyba najlepsze możliwe rozwiązanie dla gry akcji, gdzie przeciwnicy atakują z kilku stron jednocześnie. Szkoda tylko, że nie można kierować kamerą podążającą za bohaterem. W ciasnych lokacjach trudno się połapać, z której strony nadciągają wrogowie.



Ciekawe, co czai się za rogiem. Mój pajęczy zmysł na pewno mnie ostrzeże!



Spider-Man jest, jak widać, bardzo silny!

Każdy poziom został wypełniony po brzegi przeciwnikami. **Początkowo będą to pospolici przestępcy i ścigająca cię policja, później natkniesz się na jaszczuro-podobne mutanty i najeźdźców z Kosmosu – wraz z postępem fabuły będziesz musiał zmagać się z coraz trudniejszymi przeciwnikami.** Na końcu każdego poziomu będzie czekał na ciebie wypasiony wróg, obdarzony o wiele wyższą inteligencją i, co najważniejsze, o wiele dłuższym od twojego paskiem energii. Podczas walk z nimi nie zapomnij, że meble niejednokrotnie mogą okazać się świetną bronią. W tego typu sytuacjach najlepiej spisują się nadprzyrodzone moce Człowieka-Pająka, nawet

nie wyobrażasz sobie, co można zrobić przy pomocy odrobiny pajęczyny. Oczywiście, jej zapas trzeba odnawiać, zbierając rozsiane w różnych miejscach specjalne pojemniki, dlatego ze słabszymi przeciwnikami lepiej rozprawiać się wręcz.

Podczas przechodzenia niektórych etapów natkniesz się na ukryte dodatki w postaci miniaturek komiksów. W głównym menu będziesz mógł się im dokładniej przyjrzeć. Znajdziesz tam oryginalne wydania Spider-Mana wraz z opisem. Możesz trafić również na dodatkowe stroje Spider-Mana, niektóre z nich wprowadzają tylko wizualne zmiany, inne mają specjalne moce! Dlatego czasem warto się dodatkowo natrudzić i przejrzeć wszystkie zakamarki. Dla leniwych istnieją specjalne kody uaktywniające wszystkie cudeńka.

Jak na grę akcji, SPIDER-MAN ma dość nieprzyjazny interface. Widać, iż gra stworzona została dla posiadaczy gamepadów, nawet na joysticku trudno mieć wszystko pod kontrolą. Na klawiaturze trzeba korzystać z 13 klawiszy, co dla wielu graczy może okazać się niezwykle kłopotliwe. Brakuje także obsługi myszy (tak, naprawdę!).

Innym, niezbyt miłą pozostałością po wersji konsolowej jest denerwujący sposób zapisu stanu gry. Nie dość, że podczas rozgrywki w ogóle nie masz dostępu do opcji save, to nawet po przejściu etapu nie możesz tego dokonać. Dopiero po ukończeniu całego poziomu będziesz miał okazję nagrać grę.

Miłym dodatkiem jest duże zróżnicowanie poziomów trudności. To oczywiste, że nie każdy ma refleks i koordynację pająka. Co ciekawe, dla najmłodszych wprowadzono tryb Kid, który upraszcza sterowanie postacią i czyni grę o wiele łatwiejszą.

Szkoda, że gra SPIDER-MAN jest w pełni liniowa. Niestety, jest to typowa cecha gier akcji – po jednokrotnym ukończeniu zabawy kompakt ląduje na półce, a ty zaczynasz rozglądać się za czymś nowym. Co gorsza, brakuje również trybu multiplayer tak rozpowszechnionego na konsolach. Innymi słowy, zabawa na jedną noc. Graficznie SPIDER-MAN prezentuje się bardzo ciekawie, choć ma też wady. Z jednej strony masz wysoce dopracowane, wręcz prześliczne postaci, a z drugiej jednolite korytarze i mało zróżnicowane lokacje. Na szczęście SPIDER-MAN to gra akcji, dlatego nie ma zbyt wiele czasu na przyglądanie się meblom czy ścianom. Tutaj co chwila coś się dzieje, wrogowie poruszają się niezwykle szybko, trzeba walczyć i iść naprzód, niejednokrotnie nawet zmierzyć się z czasem.

Efekty dźwiękowe nie zaskakują niczym nowym, śmiem twierdzić, iż jest ich zbyt mało jak na grę tego typu. A to przecież one, obok grafiki, są odpowiedzialne za stworzenie klimatu i wywołanie wypieków na twarzy. Bardzo podobała mi się zaś muzyka, wystarczy ją odpowiednio podgłośnić, żeby zatrzeć nienajlepsze wrażenie efektów. Elektryczne gitarki, porywający bit, tego właśnie mi trzeba podczas oczyszczania miasta z czarnych charakterów. Na dodatek głos narratora podłożył sam Stan Lee – współtwórca komiksowego Spider-Mana.

Podsumowując, tytuł SPIDER-MAN to gra pełna kontrastów. Chociaż nie wróżę jej sukcesu na miarę MAX PAYNE, sądzę, że znajdzie wielu zagorzałych fanów wśród użytkowników peceta. Przecież każdy chciałby chociażby na klika godzin zostać superbohaterem z nadludzkimi mocami, i dokonywać cudów.

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



Cios poniżej pasa to, niestety, czasami konieczność...

http://www.activision.com/games/spiderman



Strona jest ładnie wykonana graficznie i, co ważne, zawiera kompetentne informacje o produkcie. Znajdziesz tu też tapety



Finał afery w Banku kończy się na jego dachu. I tym razem sprawiedliwość zatriumfowała!



Nie ma to jak „zasieciować" przeciwnika! Wtedy na pewno nie będzie się już naprzykrzał



Zakres ruchów Człowieka Pająka jest przeogromny. Spora ilość kombinacji ciosów i szybkość sprawiają, że żaden przeciwnik nie powinien być zbyt trudny!

Spider-Man

4

TPP / Gray Matter / LEM

Cena: 159 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PC	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 266, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Przyjemna dla oka, wciągająca gra. Doskonale oddaje znany z komisków klimat

– Bez gamepada nie da się grać! Fabuła jest zbyt liniowa, a inteligencja przeciwników niska

Komiksowa gra akcji. Nareszcie możesz się wcielić w Spider-Mana i oczyścić Nowy Jork z „typów spod ciemnej gwiazdy"

EUROPA UNIVERSALIS II

Gdy zabijesz jedną osobę, będzie to morderstwo, gdy zabijesz 100 – ludobójstwo. Gdy zaś zabijesz ich milion, będzie to statystyka...

Nadszedł czas, aby ponownie odkurzyć tron i insygnia władzy – nadciąga EUROPA UNIVERSALIS 2. Jeśli grałeś w pierwszą część serii i poświęciłeś jej więcej niż jeden wieczór, tej gry nie muszę specjalnie rekomendować, wystarczy, że dowiesz się, iż w najdłuższym scenariuszu będziesz mógł rozwijać potęgę swojego kraju w latach 1419-1820. Jeśli EU2 jest twoim pierwszym spotkaniem z tym cyklem, wiedz, że przeciwko tobie wystąpi jedna z lepszych sztucznych inteligencji, jakie można znaleźć w grach strategicznych, a gdy uznasz, że i ona jest zbyt łatwym przeciwnikiem, rzuć wyzwanie innym graczom w opcji multiplayer.



Do wyboru, oprócz kampanii, jest wiele pojedynczych scenariuszy, które pozwalają ci wypróbować nietypowe takyki i pomysły na sukces

W EU2 możesz zostać władcą każdego z państw istniejących w grze, od Francji, Hiszpanii czy Polski poczynając, po tak egzotyczne kraje jak Chiny, Kazań czy Manchu. Masz także możliwość zajęcia każdego z tych krajów militarnie, lecz także poprzez układy polityczne.

Siedząc na tronie, masz możliwość zarządzania nie tylko armią, flotą, religią, ekonomią i dyplomacją, jak to było w pierwszej części gry, ale także polityką wewnętrzną (co zrobić, by obywatele byli szczęśliwi).

Podstawą ekspansji twojego państwa jest armia, jednak utrzymywanie regularnego wojska w okresach pokoju jest bardzo kosztowne. Na szczęście nowa EUROPA umożliwia szybkie rekrutowanie jednostek najemnych, dzięki którym możesz opóźnić marsz przeciwnika i uzyskać czas potrzebny na zwołanie armii regularnej. Dosyć ciekawym elementem jest możliwość rekrutacji korsarzy, którzy mogą grasować na akwenach twoich wrogów, zmniejszając w ten sposób ich dochody i utrudniając poruszanie się floty przeciwników. Uważaj jednak, gdyż korsarze mogą również naprzykrzać się twoim statkom.

Religia jest bardzo ważnym elementem zapewniania szczęścia obywatelom twojego imperium. Jej wybór nie zależy tylko od ciebie, ale także od preferencji religijnych twoich podwładnych. Na szczęcie w EU2 wprowadzono możliwość wysyłania misjonarzy nawracających niewiernych na jedyną słuszną wiarę. Możesz też ogłosić swój kraj obrońcą wiary (oczywiście jedynej słusznej), mając w ten sposób pretekst do bezkarnego wywoływania wojny innowiercom.

Dyplomacja nie była najmocniejszą stroną pierwszej części EU. Na szczęście twórcy poprawili również ten element rozgrywki. Szczególnie jest to zauważalne podczas negocjacji pokojowych, kiedy masz większe możliwości wyboru poszczególnych opcji pokoju (żądanie wasalizacji, zmiany religii, umożliwienia przemar-



Suwaki pozwalają ci precyzyjnie decydować, na co przeznaczyć dostępne środki



A więc wojna! Pomimo wszystkich twoich dobrych chęci Prusy zdecydowały się zaatakować. Biada im!

Ten, kto kontroluje przesmyk Gibraltarski, kontroluje ruch pomiędzy Atlantykiem a morzem Śródziewmnym



Zdobywanie terytoriów wiąże się z ryzykiem – podbijane ludy nie będą szczęśliwe



Strona zawiera szczegółowe omówienie gry, znajdziesz też na niej mnóstwo screenów i innych materiałów graficznych

Europa Universalis II

4

Strategia / Paradox / CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 400 MB HDD

Grafika 4 Dźwięk 5 Frajda 4

+ Duża grywalność, świetna klimatyczna muzyka, ładna grafika jak na grę strategiczną

– Błędy i niedociągnięcia, brak możliwości wyłączenia zdarzeń losowych

Dobra gra strategiczna, wymagająca jednak sporej cierpliwości i opanowania skomplikowanych zasad rozgrywki

szu wojsk). Także możliwości wypowiedzenia wojny zostały rozbudowane. Teraz jej przyczyną (Casus Belli) mogą być złe stosunki między państwami, zaś kraje katolickie zyskują powód do walki zbrojnej, jeśli jakiś kraj wystąpi przeciw papieżowi.

W pierwszej części gry nie istniało pojęcie polityki wewnętrznej. Teraz, dzięki niej, twórcy gry dali ci możliwość lepszego zarządzania państwem oraz umożliwili wprowadzenie reform, od społecznych (państwo dla ludu w XV w., czemu nie) do militarnych (armia czy flota – oto jest pytanie).

Pod względem graficznym gra nie różni się zbytnio od swojego pierwowzoru. Wprowadzono większą różnorodność animacji jednostek, uwzględniając podziały narodowe (np. dżonki, a nie galeony w przypadku Chin) oraz historyczne. Reszta została zaczerpnięta ze starej dobrej EUROPY. Niestety, nowe animacje nie są już tak dobre.

W warstwie dźwiękowej nastąpiły poważne zmiany – teraz nie przygrywa ci już siermiężna muzyka znana z pierwszej części gry, a klasyczne dzieła z poszczególnych epok. Przypisanie utworów do epok jest strzałem w dziesiątkę i przyznam szczerze, że pod tym względem twórcy mnie zaskoczyli.



Grając Francją, można spełnić największe marzenie wielu jej władców – podbić Anglię

Niestety, sposób napisania gry powoduje, że nie należy ona do bezstresowych. Częste zawieszanie uniemożliwia granie bez włączonej opcji autozapisu. Twórcy, niestety, nie poprawili błędów z pierwszej EUROPY, a do starych doszły nowe, dlatego tytuł przeznaczony jest raczej dla cierpliwych graczy. Mamy nadzieję, iż ludzie z firmy Paradox lepiej dopracują mechanikę gry i stosowne szybko pojawi się łatka usprawniająca.

Takich gier jak EUROPA UNIVERSALIS zawsze na rynku brakowało, nasi północni sąsiedzi wstrzelili się ze swoim produktem w sam środek serc wielu graczy. Mamy nadzieję, że także w twoje. Na mnie już pora, świat czeka, a na granicy polsko-chińskiej właśnie zapanował spokój, pora rozejrzeć się za nowymi podbojami.

Co nowego w EU2?

- 100 grywalnych państw
- 120 dodatkowych prowincji
- dwa nowe okresy historyczne (późne średniowiecze i okres napoleoński)
- ponad 450 nowych animacji dla wojsk i floty
- nowa, ulepszona Sztuczna Inteligencja
- nowy system losowych zdarzeń historycznych
- trzy nowe religie: Buddyzm, Hinduizm i Konfucjanizm
- system polityki wewnętrznej, umożliwiający reformę państwa
- ulepszona dyplomacja, nowy system negocjacji pokojowych
- wojska najemne, korsarze i misjonarze
- poprawione opcje rozgrywki dla wielu graczy
- ponad godzina znakomitej muzyki

Tekst: dr Strach

PROJECT EDEN

Przyszłość wcale nie wydaje się być taka słodka. Czy technologiczne wynalazki uchronią cię przed życiem w slumsach, gdzieś poniżej cudownych wieżowców?


Co dalej szary człowieku? Czyżby twoi bohaterowie stracili wątek? A może po prostu rozmyślają o życiu?


Mocną stroną rozgrywki są bardzo klimatyczne scenerie, potęgujące wrażenia z zabawy

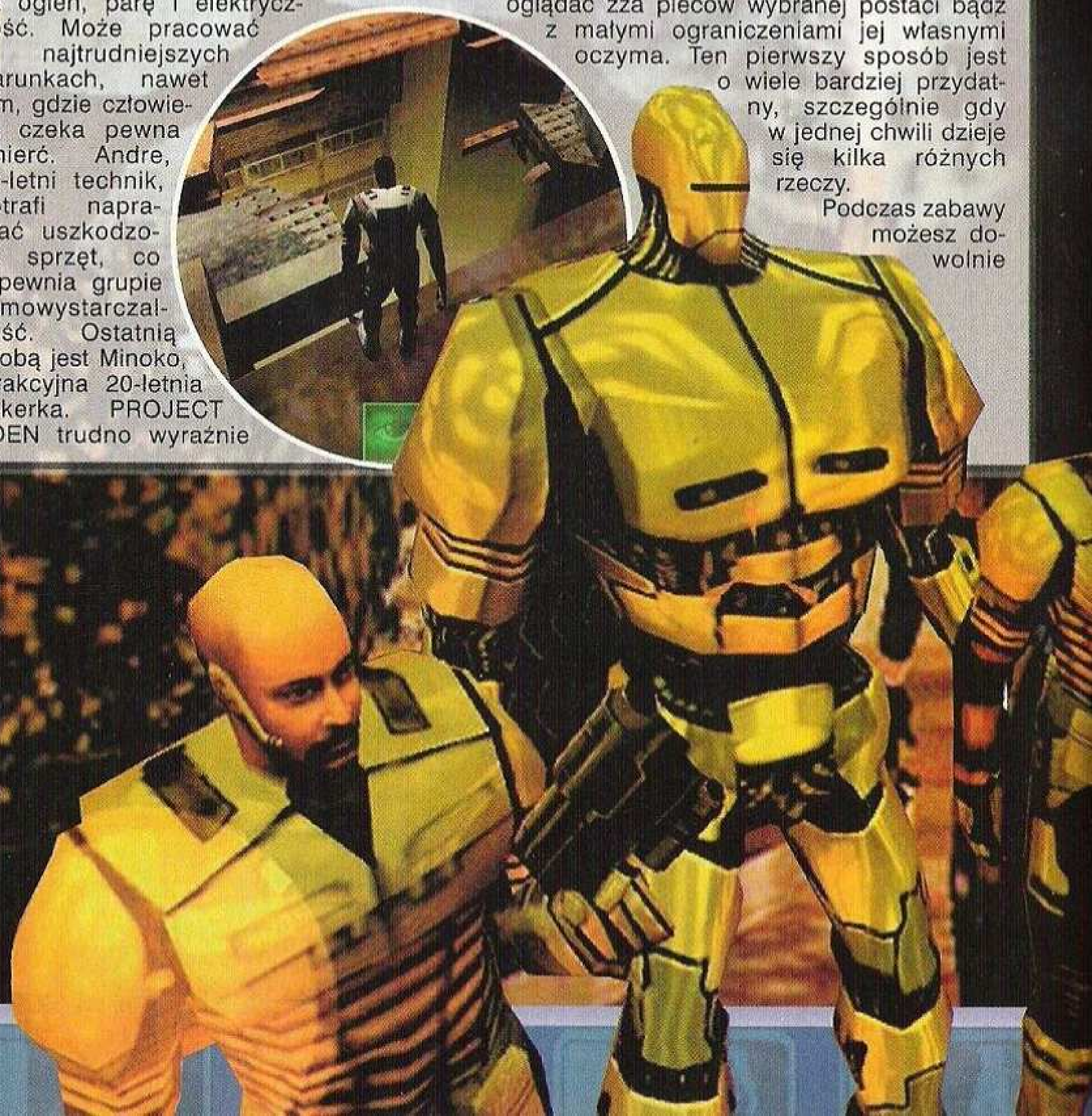
Przeludnienie planety Ziemia zmusiło ludzi do budowy ogromnych megamiast. Fundamentem nowych skupisk ludzi stały się kolosalne wieżowce, pnące się coraz wyżej ku niebu. Tylko najbogatsi mieszkańcy mogą sobie pozwolić na luksus życia na wyższych kondygnacjach miast, gdzie mogą oddychać świeżym, czystym powietrzem, a nawet poczuć na sobie promienie światła słonecznego. Tysiące metrów poniżej, w slumsach, bytują biedniejsi mieszkańcy aglomeracji. Ich warunki życia nie należą do najlepszych – większość czasu spędzają przy sztucznym świetle z potężnych elektrowni, oddychając zanieczyszczonym powietrzem. Poniżej poziomu slumsów znajdują się podziemia – plugawe siedlisko elementu przestępczego, wyrzutków społeczeństwa, szaleńców i tajemnych sekt. Najniższe sektory z rzadka są odwiedzane przez ekipy techniczne, mające na celu wzmocnienie fundamentów, by mogły one podźwignąć kilka kolejnych kondygnacji. **Nad bezpieczeństwem miast czuwa elitarna Agencja Ochrony Miast (UPA), do której właśnie należysz. W fabryce syntetycznego mięsa Real Meat nastąpiła awaria sprzętu. Wysłana na miejsce ekipa techniczna zaginęła bez śladu.** Tutaj do akcji wkracza twój oddział – masz za zadanie przeprowadzić dochodzenie w tej sprawie...

Oddział UPA składa się z 4 świetnie wyszkolonych osób, każda z nich ma inną specjalizację, dzięki czemu tworzą zgrany, uzupełniający się zespół. Carter, lider grupy, doskonale zna się na sprzęcie UPA i został przeszkolony do przeprowadzania rozmów oraz przesłuchań mieszkańców niższych sektorów miasta. Amber to 27-letnia kobieta-cyborg, którą cechuje ogromna odporność na ogień, parę i elektryczność. Może pracować w najtrudniejszych warunkach, nawet tam, gdzie człowieka czeka pewna śmierć. Andre, 32-letni technik, potrafi naprawiać uszkodzony sprzęt, co zapewnia grupie samowystarczalność. Ostatnią osobą jest Minoko, atrakcyjna 20-letnia hakerka. PROJECT EDEN trudno wyraźnie zakwalifikować do jednego gatunku gier, moim zdaniem to sprytne połączenie akcji z przygodą. **O ile do tej pierwszej można mieć sporo zastrzeżeń, to przygodowa część spisuje się doskonale, wciągając coraz głębiej w podziemia miasta.** Akcję gry możesz oglądać zza pleców wybranej postaci bądź z małymi ograniczeniami jej własnymi oczyma. Ten pierwszy sposób jest o wiele bardziej przydatny, szczególnie gdy w jednej chwili dzieje się kilka różnych rzeczy.

Podczas zabawy możesz dowolnie



Ta gra to połączenie akcji i przygody. Dlatego też odpowiednio dużo miejsca poświęcono na walki



przełączać się pomiędzy członkami drużyny. Każdy z nich posiada umiejętności niezbędne do pokonania najróżniejszych przeszkód, a możesz mi wierzyć, będzie ich wiele podczas podróży przez 11 skomplikowanych poziomów. Łamigłówki, chociaż nie należą do specjalnie trudnych, nie są również zbyt łatwe. Dlatego też pokonanie każdej przeszkody sprawia wyraźną satysfakcję i motywuje do dalszej gry. Oczywiście, zdarzają się momenty zwątpienia, wtedy najczęściej wystarczy przemyśleć, jakie masz dostępne wyposażenie i jak mógłbyś się nim posłużyć. **Momentami zapomina się, iż PROJECT EDEN to, bądź co bądź, gra liniowa. Tak naprawdę rzadko kiedy można wykazać się własną inwencją, ale fabuła tak zręcznie manipuluje graczem, że wrażenie liniowości całkowicie się zaciera.**

Bardzo spodobała mi się budowa architektoniczna poziomów – wszystkie znacznie się od siebie różnią. Na dodatek autorom udało się stworzyć wrażenie, że ponad tobą wznoszą się ogromne wieżowce, a z drugiej strony, pod spodem, nadal ciągnie się wiele kondygnacji. Niesamowity klimat ma ogromny wpływ na ogólne wrażenie, jakie robi ta gra.

Najsłabszym elementem PROJECT EDEN jest system walki. Tak naprawdę w ogóle nie masz możliwości zastosowania jakiejś taktyki. Sedno zabawy polega na wycelowaniu w przeciwnika i przytrzymaniu przycisku strzału. Oczywiście, wygrywa ten, kto miał więcej energii bądź mocniejszą broń. W razie niepowodzenia odrodzisz się w punkcie regeneracyjnym. **Na dodatek inteligencja komputerowych przeciwników jest bliska zeru. Wydaje się, że większość z nich zachowuje się całkowicie irracjonalnie.** Samobójcze szarże w pojedynkę czy też bieganie w kierunku ściany i strzelanie na oślep to chleb powszedni w PROJECT EDEN.

Fundamentem gier akcji, w których dowodzisz wieloma postaciami jednocześnie, jest solidny, intuicyjny interface. PROJECT EDEN nie zapomniał o tej złotej regule. **Praktycznie wszystkie czynności wykonuje się intuicyjnie, dzięki czemu w gorętszych momentach akcji nie wpadasz w panikę.** Wyobraź sobie sytuację, kiedy Minoko rozpracowuje system zabezpieczeń, Carter ostrzeliwuje przeciwników, a Amber biega w płonącej komnacie w poszukiwaniu przełącznika. Praktycznie wszystko można robić jednocześnie bez łamania głowy, jak to wszystko obsłużyć. **O pomstę do nieba woła udźwiękowienie PROJECT EDEN. Nie dość, że gra nie ma żadnej muzyki, to efekty dźwiękowe nie są najwyższego lotu.** Po kilku godzinach rozgrywki wręcz zaczynają irytować. Jednak nie należy dać się zwariować, przyciszenie gry i uruchomienie miłej dla ucha muzyki wyraźnie poprawia samopoczucie.

Graficznie PROJECT EDEN prezentuje się bardzo przyzwoicie. Nawet w wyższych rozdzielczościach gra zachowuje się niezwykle płynnie. Wystrój wszystkich poziomów wyraźnie nawiązuje do połączenia technologii przyszłości z biedotą, brudem i zniszczeniem. Ciekawy koktajl wizualny potęguje klimat gry i przykuwa gracza do komputera.

PROJECT EDEN miał potencjał, by sięgnąć po miano hitu, jednak nie został on w pełni wykorzystany. Szczególnie widać to po systemie walki zastosowanym w grze, marnym udźwiękowieniu i prymitywnej inteligencji przeciwników. Aczkolwiek minusy są zrównoważone przez szereg zalet, dlatego trudno jednoznacznie rozstrzygnąć, komu spodoba się ten tytuł. Z pewnością miłośnicy porządnych łamigłówek nie będą narzekać!


Z tym panem lepiej nie zaczynać dyskusji. Jak mu się nie spodoba twoja argumentacja, raczej nie będzie bawił się w konwenanse



http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/project_eden



Strona, chociaż wizualnie i dźwiękowo prezentuje się okazale, nie dostarcza potencjalnemu graczowi zbyt wiele informacji

Project Eden

4+

TPP / Core Design/ IM Group

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

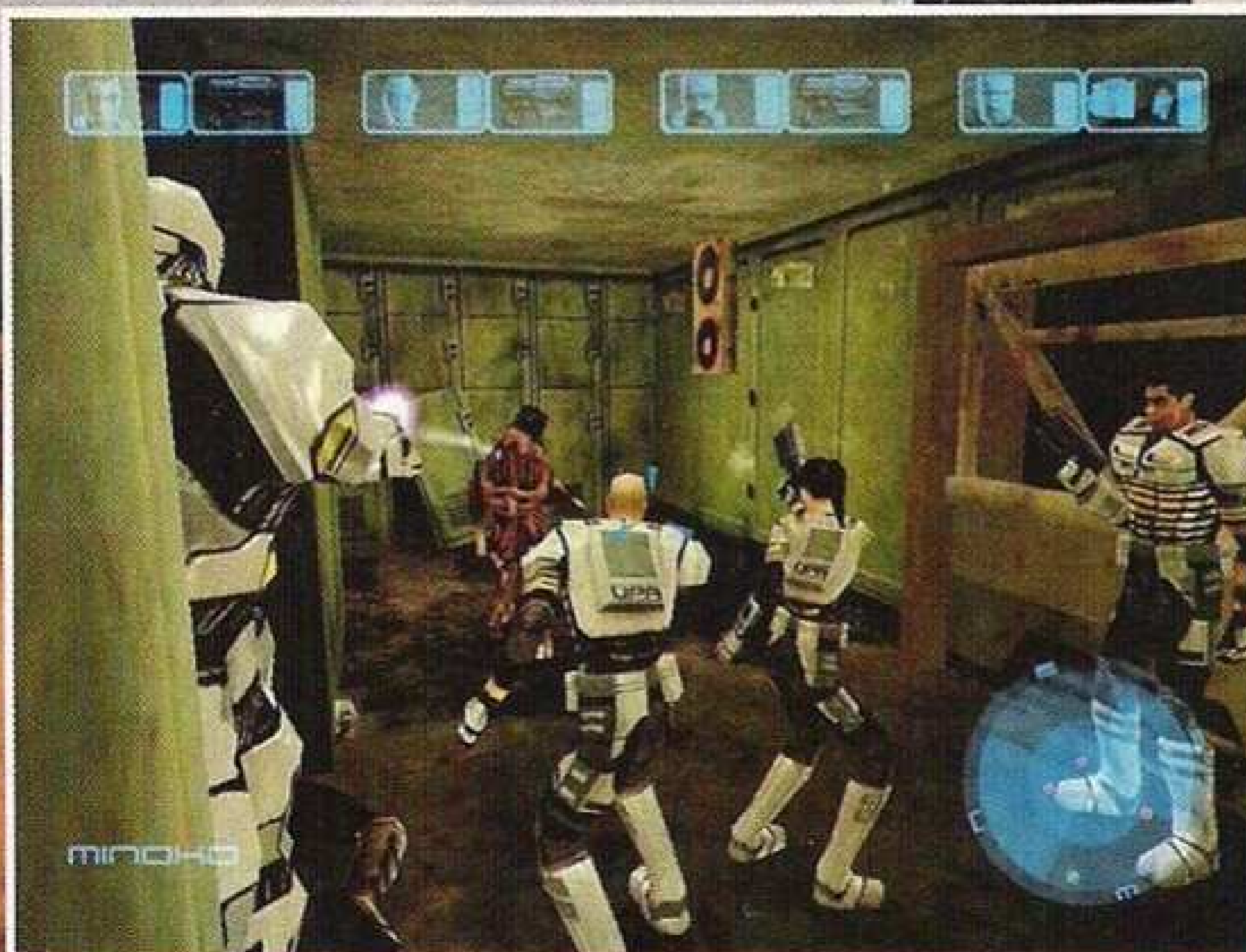
Wymagania sprzętowe: Pentium III 500, 128 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D

Grafika 4+ Dźwięk 3- Frajda 5-

(+) Klimat, łamigłówki, zróżnicowanie i rozbudowanie poziomów

(–) Ubogi system walki, niskie AI przeciwników, fatalne udźwiękowienie

Gra ma naprawdę bardzo wiele zalet, choć znajdą się też utrudniające zabawę minusy. W sumie jednak warto ją mieć


Twoja drużyna w akcji. Nie na darmo mówi się, że w jedności siła. A do tego sterowanie całą gromadką wcale nie jest takie trudne



Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski


Potężne brontozaury spokojnie pasą się na jurajskich pastwiskach i szkodzą jedynie... liściom

PRIMITIVE WARS

Na odizolowanej jurajskiej wyspie cztery potęgi prowadzą walkę na śmierć i życie. Czy świat będzie należał do dinozaurów?



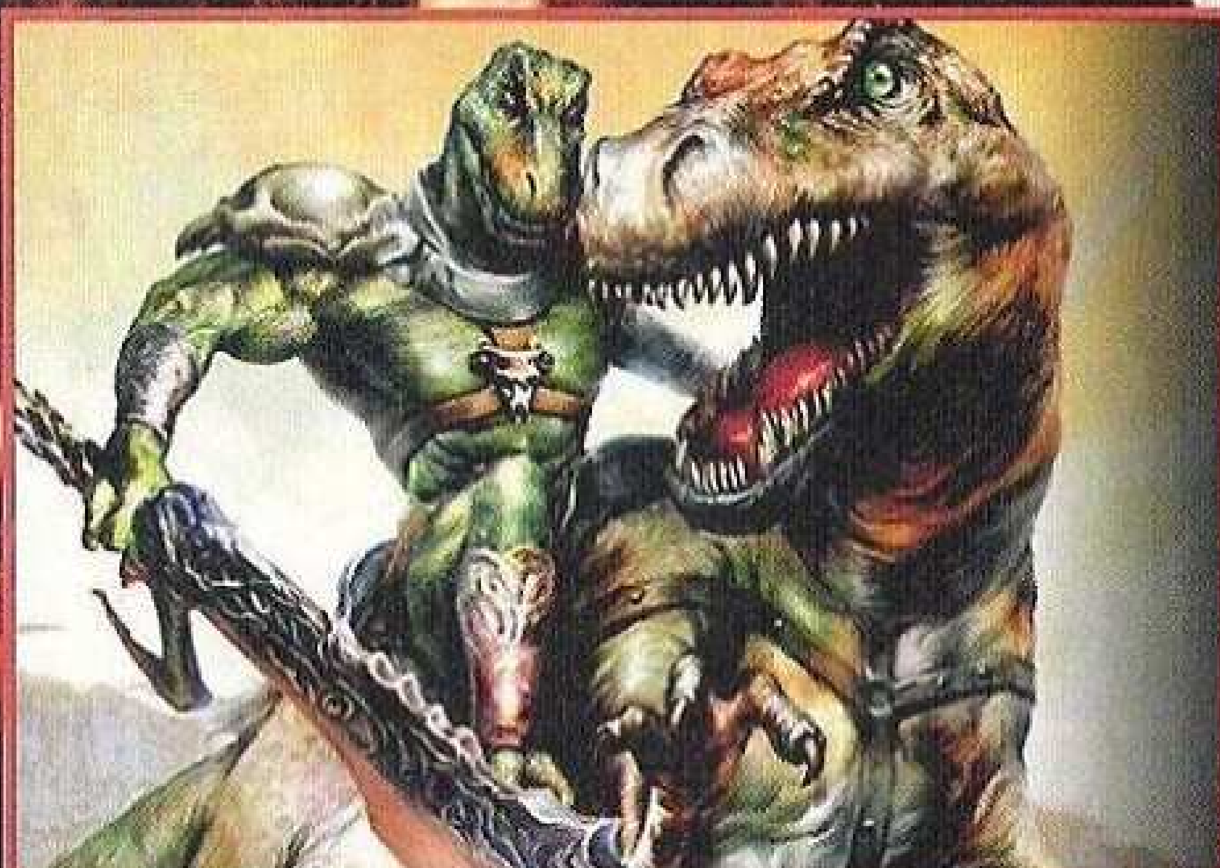
Na pięknej, jurajskiej wyspie spokojnie pasą się brontozaury, latają pterodaktyle, leniwie przechadzają się stegozaury. Ale tę sielankę zakłócić może nie tylko nagły atak drapieżnego tyranozaura lub welociraptora. Tutaj trwa krwawa walka pomiędzy czterema potęgami, chcącymi zyskać władzę nad wyspą. **Są nimi ludzie, posługujące się magią elfy, inteligentne gady oraz demony, wykorzystujące moc nieumarłych.** Możesz wcielić się w wodza każdej z tych nacji i rozegrać cztery wieloscenariuszowe kampanie lub wziąć udział w pojedynczej misji, gdzie sam ustalisz wszystkie podstawowe parametry.

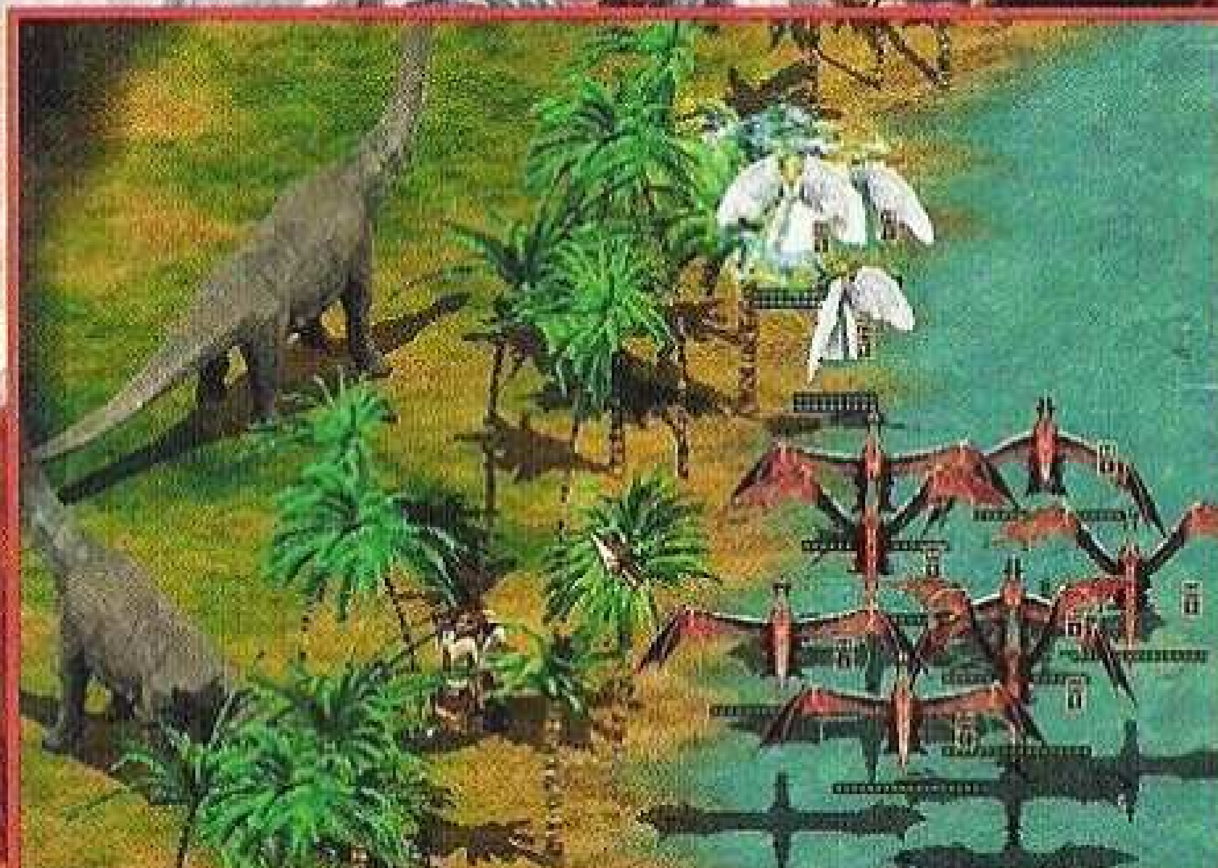
PRIMITIVE WARS jest jedną z niewielu znanych w Polsce gier, które zostały stworzone w tak dalekim i obcym dla nas kraju, jakim jest Korea Południowa. **Ale azjatyccy autorzy przygotowali produkt uniwersalny, grę, stworzoną z myślą o kliencie amerykańskim i europejskim.** Nie zobaczysz więc żadnych mangowych potworków i nie będziesz musiał uczyć się jakichś przedziwnych nazw oraz imion.

Każda z mieszkających na jurajskiej wyspie nacji posiada zupełnie inne jednostki wojskowe i korzysta z unikalnych budowli. Jeśli chodzi o sprawy gospodarcze, to zostały one maksymalnie uproszczone. Twoje jednostki zbierają jagódki, które w tym świecie pełnią rolę waluty. Następnie ty, płacąc tą walutą, wznosisz nowe budowle, powołujesz kolejne oddziały wojskowe, a także dokonujesz technologicznych udoskonaleń.

PRIMITIVE WARS to gra pełna morderczych walk, w czasie których często ścierają się kilkudziesięcioosobowe grupy żołnierzy i potworów. Zobaczysz elfy, ciskające magicznymi kulami i elfich jeźdźców, szarżujących na umocnienia wroga, jednorożce, automatycznie uzdrawiające przyjaciół, pterodaktyle, pikujące na przeciwnika i rażące go z dystansu, jaszczurzych wojowników z mieczami w dłoniach oraz dysponujące ogromnym zasięgiem katapulty. Zmierzysz się ze szkieletami i wywołującymi ogniste fale demona-


Wioska elfów przedstawia prawdziwie bajkowy widok. Ale rodzą się tu całkiem nieźli wojownicy i czarodzieje


Jaszczurzy jeździec na tyranozaurze to najbardziej morderczа jednostka w grze. Kosztuje mnóstwo, ale za to jakie efekty!


Atak jednostek latających (np. smoków lub pterodaktyli) może wywołać potężne zamieszanie w szeregach wroga

ITIVE

S Jurassic Era



W bazie czekają trzy jaszczurze potwory. Tylko trzy, ale za to na pewno dzielnie poradzą sobie z całą armią wrogów!



Czasami trzeba sobie poradzić z naprawdę potężnymi wrogami, rodem z „Parku Jurajskiego" Spielberga!

mi, staniesz na czele smoczych oddziałów, będziesz bronił swych włości przed atakami niewidzialnych potworów. Roześlesz małe, skrzydlate elfiki, aby przyglądały się ruchom wojsk wroga, zyskasz moc tworzenia zombich z martwych ciał przeciwników. **Najwspanialszym widokiem w grze jest chyba jednak szarża gigantycznych tyranozaurów.** Te właśnie stworzenia, które możesz powołać dowodząc jaszczurami, jednym kłapnięciem szczęki rozprawią się prawie z każdym – latającym czy biegającym – wrogiem.

Bardzo dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie możliwości nabywania doświadczenia przez twoje oddziały. Jeżeli żołnierz dobrze spisuje się na polu bitwy (lub nawet zręcznie i często poluje), to pula jego punktów doświadczenia rośnie. Im wyższy poziom doświadczenia, tym jednostki są silniejsze i potrafią atakować na większy dystans. Dlatego właśnie powinieneś dbać o weteranów i nie wystawiać ich na pewną śmierć. W niektórych misjach nie masz szans na zwycięstwo, jeśli poprowadzisz do boju jednostki z niewielkim doświadczeniem. **Na szczęście, jeżeli zabraknie wrogów, twoje wojska mogą ćwiczyć swe umiejętności na stadach pokojowo nastawionych dinozaurów, które zresztą ciągle się odradzają.**

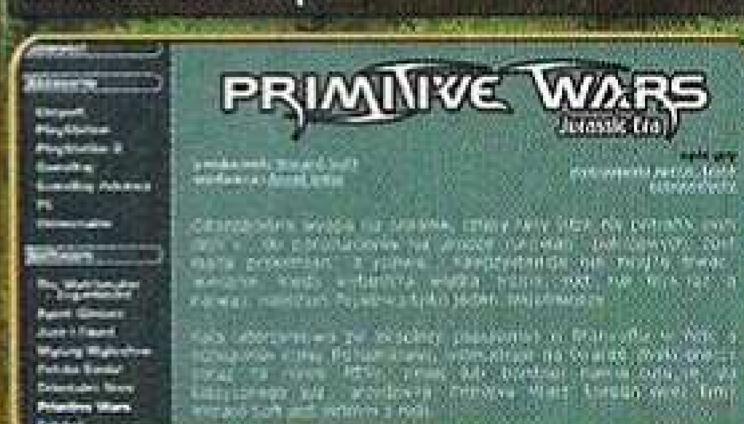
Sztuczną Inteligencję w strategiach czasu rzeczywistego tak naprawdę można nazwać Sztuczną Głupotą, a problem leży tylko w tym, czy ta głupota jest na tyle wielka, aby odebrać ci radość z gry, czy też nie. W PRIMITIVE WARS udało się utrzymać SI na całkiem przyzwoitym poziomie. Twoje jednostki potrafią się dobrze ustawić, same reagują na obecność wroga, ustępują sobie nawzajem miejsca, a wysłane do boju szukają optymalnych dróg. Przeciwnik również nie wypadł sroce z pod ogona. To już nie czasy WARCRAFTA, gdzie twoją bazę próbowały zdobywać samotne katapulty. Wrogowie nacierają falami, słabsze jednostki (atakujące na dystans) są chronione przez mocniejsze i często wysyłane poza zasięg widzenia twoich oddziałów. Jednak SI nie jest na tyle mocna, by szukać różnorodnych dróg dotarcia do twej bazy i przeważnie atak przychodzi ze spodziewanych kierunków, a – co za tym idzie – nie tak trudno się przed nim obronić.

PRIMITIVE WARS to gra zaskakująco dobra, oferująca ciekawą i dynamiczną rozgrywkę. Co ważne, zabawa nie jest wcale banalnie prosta i czasami naprawdę wymaga zaangażowania inteligencji, a nie tylko szybkiego klikania myszką.

Program broni się, zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej. Sympatycznie brzmiąca muzyka, świetnie dobrane głosy oraz efekty specjalne na dobrym poziomie pozwalają lepiej poczuć nastrój bitew. Przydałaby się tej grze nieco ciekawsza fabuła, możliwość przenoszenia wybranych jednostek pomiędzy misjami oraz lepsza oprawa multimedialna (intro i przerywniki filmowe). Ale i tak oferuje ci ona kawał dobrej rozrywki na zimowe wieczory, zwłaszcza że dzięki edytorowi map możesz tworzyć własne scenariusze. PRIMITIVE WARS oferuje też opcję rozgrywki w trybie wieloosobowym za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. A przecież zawsze to miło skonfrontować swoje umiejętności z innym graczem, a nie tylko z głupiutkim komputerem.



www.manta.com.pl



Szczątkowe informacje o grze i kilkanaście utrzymanych w jednostajnym klimacie screenów. Bardzo nieciekawa strona

Primitive Wars — 5

RTS / Wizard Soft / Manta

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 266Mhz, 8x CDROM, 64 MB RAM, 800 MB HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5

(+) Dynamiczne misje, sporo rodzajów jednostek i budowli, zaskakujące efekty, rozsądna SI

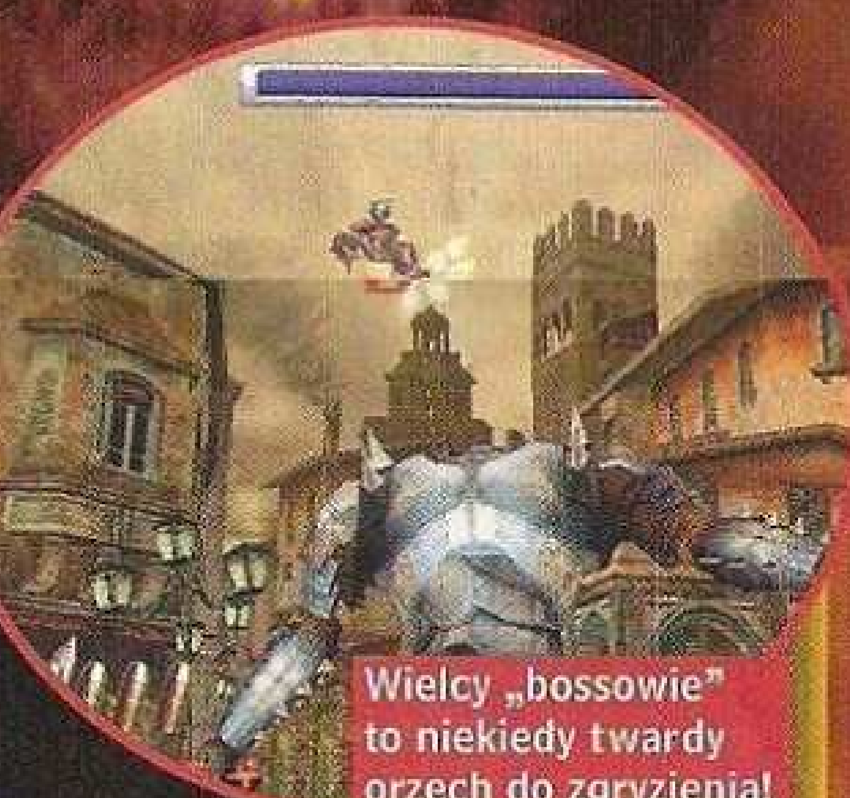
(–) Pretekstowa fabuła, nieciekawe filmy, brak opcji przenoszenia jednostek pomiędzy misjami

A to niespodzianka! RTS z dinozaurami, elfami, demonami i ludźmi w rolach głównych broni się nadspodziewanie dobrze!

Tekst: Jacek „Pacek" Piekara

Nie ma to jak porządnie sobie postrzelać... i to najlepiej do obrzydliwych zombie, które chcą cię za wszelką cenę rozszarpać!

THE HOUSE OF THE DEAD 2


Wielcy „bossowie" to niekiedy twardy orzech do zgryzienia!

Kolejna część jednej z najlepszych serii dostępnych w salonach gier – THE HOUSE OF THE DEAD, wykorzystujących specjalny pistolet, doczekała się konwersji na komputery domowe. Po odniesieniu zasłużonego sukcesu na nieżyjącej już, niestety, konsoli SEGA DREAMCAST, do której również dodawany był m. in. właśnie taki pistolet, przyszła pora na inne platformy. Jak się okazuje, mysz komputerowa też jest dobrym narzędziem do eksterminacji potworów, o czym wszyscy mogli przekonać się już dawno dzięki pierwszej części gry.

Miasto, opanowane przez genetycznie stworzone bestie nie wygląda ciekawie. Nieudane eksperymenty wprowadziły chaos w życie ludzi, a na ulicach odbywa się krwawa rzeź z udziałem zombie i zmodyfikowanych zwierząt, dziesiątkujących mieszkańców. Tylko agenci ze specjalnej jednostki AMS (do której należysz) mogą powstrzymać rozszalałe „efekty pracy" Doktora Curiena! Do walki stajesz ty, czyli James Taylor, twój nowy partner – Gary Stewart oraz dwójka zaufanych wspólników z AMS. Czeka cię bardzo ciężka przeprawa!

THE HOUSE OF THE DEAD 2 to dożylny zastrzyk czystej adrenaliny. To, co dzieje się na ekranie, można zobaczyć tylko w salonach gier i na konsolach. Pecet nadzwyczaj rzadko ma zaszczyt gościć produkcje tego typu! Założenie jest proste: na ekranie widzisz celownik swej broni, który trzeba w odpowiedniej chwili skutecznie wykorzystać, strzelając do pojawiających się zewsząd wrogów. Nie byłoby w tym nic trudnego, gdyby nie to, że za każdym razem, gdy przechodzisz od początku dany etap, wrogowie wychodzą z innych kryjówek. Trasa wędrówki też nie pozostaje taka sama – zmienia się w zależności od twoich wcześniejszych działań, takich jak np. uratowanie cywila czy wyważenie drzwi. Nadaje to grze zupełnie inny wymiar, nieliniowość, dzięki której w HOTD2 można grać niemal w nieskończoność! Ponadto nie trzeba martwić się o drogę, ponieważ ekran przesuwa się sam, prezentując postępującą akcję. Na końcu każdego etapu musisz się zmierzyć ze znacznie silniejszym od pozostałych przeciwników wrogiem, który jednak dla doświadczonego gracza nie powinien stanowić większego problemu.

Oprócz standardowego trybu fabularnego, w którym dowiadujesz się wszystkiego, co jest ci potrzebne do ogarnięcia całej afery, do wyboru jest jeszcze kilka pobocznych wariantów gry, takich jak gra zręcznościowa na czas, zabawa z samymi „bossami" czy też trening przygotowujący do wymierzenia sprawiedliwości. Przed THE HOUSE OF THE DEAD 2 mogą oczywiście zasiąść dwaj gracze, posługujący się różnorodną kombinacją kontrolerów, jakimi może być rzadko spotykany na polskim rynku specjalny pistolet do peceta, klawiatura, game-pad czy też, nadająca się do tego najlepiej, druga myszka!

Solidnie wykonana oprawa graficzna kontrastuje z fatalną muzyką, która zresztą nigdy w grach SEGI nie zachwycała. Produkt jest godny polecenia, przede wszystkim ze względu na solidną dawkę akcji i dynamizmu, nieporównywalnego do żadnej innej gry. Na drobne niedociągnięcia można więc przymknąć oko. Szkoda tylko, że tak późno doczekaliśmy się konwersji z automatu. Mimo wszystko, warto było!


Cóż za wspaniałe uzębienie! Lepiej nie przyglądaj się zbyt długo

Krew skutecznie zastąpiono zieloną substancją. I dobrze!

http://www.sega.com


Bardzo ładnie zaprojektowana strona z niepowtarzalnym, mrocznym, klimatem. Warta polecenia fanom serii HOUSE OF THE DEAD

The House Of The Dead 2 — **4+**

Akcja / Sega / Techland

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Procesor 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

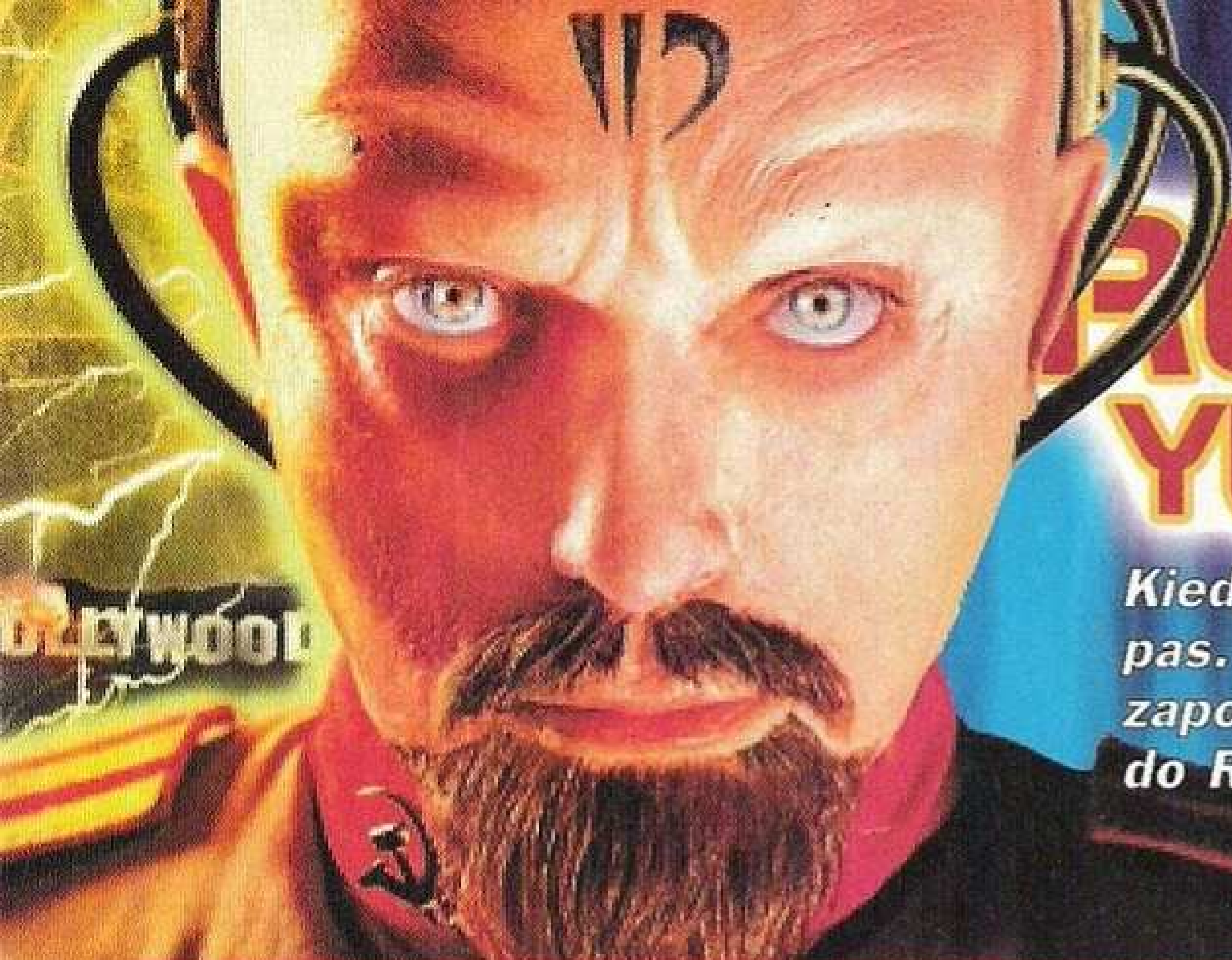
Grafika 4 | Dźwięk 3- | Frajda 5+

\+ Nad wyraz relaksująca. Szybka, wartka akcja i dużo strzelania...

– Grafika mogłaby być nieco lepsza, no i muzyka... jest do bani!

Jeżeli szukasz czystej akcji, THE HOUSE OF THE DEAD 2 jest obecnie najlepszą grą na rynku. Mocne wrażenia gwarantowane!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



RED ALERT 2 YURI'S REVENGE

Kiedy łysy włącza się do bitki, należy brać nogi za pas. Rosjanie i Amerykanie najwyraźniej o tym zapomnieli... Dzięki temu mamy oficjalny dodatek do RED ALERT 2



Podobnie jak w poprzednich częściach cyklu RED ALERT, przerywniki animowane stoją na wysokim poziomie. Nie wnoszą może wiele, ale każdy lubi je oglądać...

Miłośnicy znakomitej strategii RED ALERT 2 otrzymali właśnie gwiazdkowy prezent – zestaw dodatkowych misji do ich ulubionej gry. Opowiada on o wydarzeniach, które miały miejsce po zdobyciu przez aliantów Moskwy. Towarzysz Jurij, całkowicie łysy minister kontroli umysłów armii rosyjskiej, zdołał uciec z ostrzeliwanego miasta. Zaszył się gdzieś w samym sercu Matuszki Rosiji i powołał do życia armię odszczepieńców. Z jej pomocą zamierza zemścić się na najeźdźcach, a przy okazji dać łupnia swoim kamratom ze stolicy. W końcu to ich nieodpowiedzialna polityka doprowadziła do pojawienia się gości z paskowanymi flagami na przepięknym bruku Placu Czerwonego!

Do uruchomienia YURI'S REVENGE niezbędna jest podstawowa wersja gry. Po zainstalowaniu dodatku pojawia się 14 nowych misji dla obydwu stron: aliantów i Sowietów. Niestety, mimo iż napisy na pudełku zachęcają do pokierowania armią Yurija (w instrukcji mowa już o Juriju), to kontrolę nad nią można przejąć jedynie w trybie multiplayer. Niedopatrzenie to rekompensuje cała masa nowych budynków i jednostek, przeznaczonych dla obu walczących stron. Aliantom dostały się elektrownie cywilne, warsztaty służące do naprawy uszkodzonych pojazdów, tajne laboratoria, pola siłowe i szpiedzy, a także gwardziści GI uzbrojeni w wyrzutnie rakiet, członkowie oddziałów Navy Seals i czołgi automatyczne (nie da się ich opanować za pomocą umysłu). Rosjanie posiadają teraz helikoptery oblężnicze, samoloty szpiegowskie, bunkry bojowe oraz zakłady przemysłowe (zmniejszają koszty i skracają czas budowy nowych pojazdów). Ozdobą ich armii stał się niewątpliwie komandos Borys, doskonale współpracujący z przenoszącymi bomby MiG-ami. Główny łysol – Jurij – dysponuje obecnie sprzętem wykradzionym Sowietom, a także całą masą wynalazków związanych z jego psychicznymi mocami. Spore wrażenie robią genomutator (zamienia w brutali wszystkie okoliczne jednostki) i dominator psychiczny, służący do przejmowania kontroli nad żołnierzami wroga.

W trybie multiplayer rekordy popularności bije Team Alliance Mode, stanowiący odpowiednik nieco udziwnionej gry drużynowej. Wciąż świetnie ma się opcja „skirmish" oraz serwery WestWood Online, klasyfikujące graczy i nadające najlepszym medale honorowe. Co ważne, wszystkie dostępne w YURI'S REVENGE jednostki zostały doskonale zbalansowane i żadna ze stron nie osiąga na początku wyraźnej przewagi. Nie oznacza to jednak, że dodatek pozbawiony jest wad. Grafika i dźwięk nie zmieniły się bowiem od czasu wydania RED ALERT 2. A przecież w kilka miesięcy po premierze SUDDEN STRIKE przed RTS-ami stawia się zupełnie inne wymagania! Na szczęście spore wrażenie robią filmiki przerywnikowe. Jest ich naprawdę sporo, co więcej, bardzo fajnie wystylizowano je – na niskobudżetowe produkcje z lat 80. W rolę Jurija wcielił się sam Udo Kier, znany chociażby z wyświetlanego niedawno w telewizji, kultowego serialu „Królestwo".

YURI'S REVENGE to dobra, rzemieślnicza robota, szkoda jednak, że nie została jeszcze bardziej dopracowana. Miłośnicy serii będą z niej zadowoleni, zwłaszcza że stoczą bój w obronie ciężko pracujących aktorów Hollywood, zaatakują placówkę Jurija na wyspie Alcatraz, wyprawią się do Londynu, Sydney i na Antarktydę, a także w zupełnie inne, niezwykle oryginalne miejsce (jakie? to tajemnica!).



W dodatku do RED ALERT 2 możesz wybrać się na podbój Hollywood

www.westwood.ea.com/games/



Strona może naprawdę się podobać. Jest tu mnóstwo informacji, grafiki, opisów stron konfliktu. Palce lizać!



W takie wieżyczki strzelnicze powinien zainwestować rząd amerykański, jeśli poważnie myśli o wojowaniu ze światowym terroryzmem. Polecamy!

C&C: Red Alert 2 Yuri's Revenge **4+**

RTS / Westwood / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 266, 64 MB RAM, (wymagany RED ALERT 2)

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5-

\+ Nowe misje, budynki i jednostki, udany tryb multiplayer, nadal nie można się oderwać od gry

– Grafika i dźwięk niezmienione od czasu wersji podstawowej, nie można walczyć armią Yurija

Długo oczekiwany dodatek do RED ALERT 2. Grafika, dźwięk i zabawa równie dobre, co w oryginale. Inne zmiany – kosmetyczne

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

gta III

Nawet jeżeli nie chce ci się wnikać w fabułę i wykonywać misji, frajda z grania w GRAND THEFT AUTO 3 jest gigantyczna

Prawie za każdym razem, gdy zwoziliśmy z kolegami komputery, żeby „posieciować", padało sakramenckie „No, to pograjmy teraz w GRAND THEFT AUTO". Broniłem się wtedy dzielnie, broniłem rękami i nogami, bo najzwyczajniej w świecie nie lubiłem tej gry. Wolałem poszaleć w QUAKE'A, ewentualnie w AGE OF EMPIRES. Trzymałem się z daleka zarówno od pierwszej, jak i drugiej części GTA, choć ciężko sprecyzować, co dokładnie mnie od tej serii odrzucało. Kiedy więc pojawiły się zapowiedzi części trzeciej, pomyślałem, że i tym razem nie będzie to gra dla mnie. Jakże się myliłem!

Cała historia zaczyna się, gdy uciekasz z transportu więziennego. Znajdujesz przytulną melinkę na mieście, w dzielnicy znanej z dość luźnego podejścia do prawa. Obok jest garaż, w którym możesz przechowywać jeden samochód. Czas rozejrzeć się za jakąś robótką! Niejaki Luigi zaproponuje ci kilka pierwszych zadań, potem natomiast fabuła zacznie się coraz bardziej rozkręcać, będziesz pracował dla coraz ważniejszych bandziorów. Błyskotliwa kariera, nie ma co!

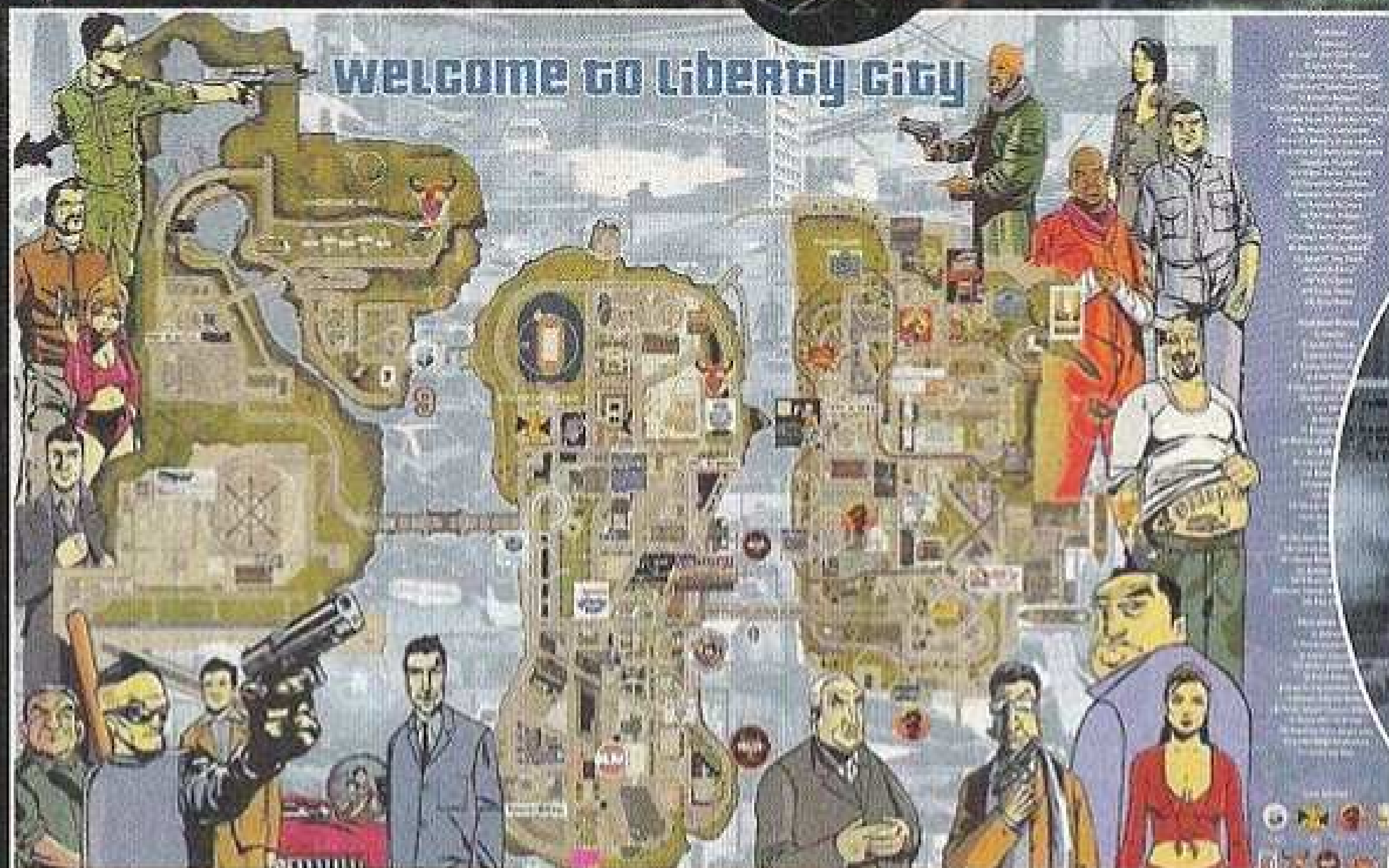
GTA3 olśniewa w pełni trójwymiarową grafiką, poraża ogromem przedstawionego świata, a przede wszystkim zadziwia realizmem. Po ulicach chodzą ludzie, rozmawiają ze sobą, czasami się kłócą, czasem nawet biją. Gdy potrącisz kogoś ramieniem, zwróci ci uwagę. Gdy strzelisz z pistoletu na ruchliwej ulicy, ludzie rozbiegną się, krzycząc.

Ale to jeszcze nic. Jak zapewne się spodziewasz, podobnie jak w poprzednich częściach, główną zabawą jest „wysadzanie" kolesi z samochodów i dzikie rajdy po ulicach Liberty City. Teraz, w ślicznej, trójwymiarowej oprawie, sprawia to jeszcze większą frajdę. Podbiegasz do drzwi kierowcy, wyrzucasz go i... musisz szybko odjechać, gdyż kierowca głupi nie jest i jeśli się zagapisz, odpłaci ci tym samym! Z piskiem opon ruszasz więc przed siebie. Okazuje się, że drzwi malowniczo „wachlują" na zakrętach, jeśli ich nie zamkniesz, możesz nawet kogoś nimi trzasnąć, jeśli masz talent do celowania. Rozpędzasz się, łup: latarnia – maska wygina się w pałąk; łup: hydrant – zaczyna tryskać woda, maska odpada całkiem; wreszcie BRZDĘK!: zatrzymuje cię solidny słup podtrzymujący wiadukt. Z silnika zaczyna lecieć dym, drzwi odpadły, samochód wygląda jak kupa złomu. Trzeba zmienić furę... Rozpędzasz się i wpadasz w dwa czekające na światłach radiowozy. To już koniec jazdy – silnik się pali, więc szybko wyskakujesz, zanim wybuchnie. Odbiegasz, a za tobą rozlega się potężna eksplozja. Potem druga. I trzecia. Prawdziwy łańcuszek szczęścia. Departament policji będzie miał trochę papierkowej roboty...



Nie panie oficerze, ja nie jestem bandytą, ja po prostu kocham baseball...





W pudełku z GTA 3, oprócz płytki i instrukcji, znajdziesz także duży plakat z postaciami z gry, na którego odwrocie jest dokładna mapa Liberty City i okolic



Jeśli nie pomogą radiowozy, ścigać cię będą antyterroryści, a nawet helikoptery





Liberty City jest miastem niezwykle rozległym – można spacerować do woli

Oczywiście samochody nie są jedynym środkiem transportu w Liberty City. Jest jeszcze metro, kolejka miejska, jest nawet lotnisko. Hmm, ciekawe swoją drogą, czy da się porwać samolot... Będę musiał spróbować. Czasami warto również przejść się piechotą i popodziwiać widoki (a jest na co patrzeć).

Akcję oglądasz zza pleców głównego bohatera (zza samochodu, gdy jedziesz). Kamera ma jednak kilka trybów – oprócz zwykłego TPP, jest też jego druga wersja (bliżej pleców), FPP (widok ze zderzaka w przypadku samochodu) oraz widok „z helikoptera", który do złudzenia przypomina stare GTA (co powinno ucieszyć fanów). Chodząc po ulicy, możesz się rozglądać dookoła (prawy minijoystick analogowy). W sumie więc trybów kamery jest naprawdę dużo – każdy element otoczenia możesz niesłychanie dokładnie obejrzeć ze wszystkich stron, a potem... rozbić go na kawałki kijem baseballowym.

Jak już wspomniałem, w GTA 3 będziesz wykonywał szereg misji dla mafii, połączonych linią fabularną. Możesz jednak zarabiać pieniądze w inny sposób. Jeśli ukradniesz taksówkę, możesz wozić ludzi, jeśli w twoje łapy wpadnie ambulans, możesz pracować dla szpitala i tak dalej (jest przecież jeszcze straż pożarna, firmy rozwożące jedzenie...). Wzbogaca to i tak już olbrzymią swobodę działania. W GTA 3 czujesz, że możesz zrobić prawie wszystko. I to właśnie, w połączeniu z rewelacyjną oprawą, powoduje, że oznajmiam wszem i wobec: ta gra rządzi!

Należy pamiętać tylko o jednym detalu – GTA 3 jest przeznaczona TYLKO I WYŁĄCZNIE dla graczy dorosłych. Jest niesamowicie brutalna (prawie tak, jak samo życie), krwawa, promuje agresję i aspołeczne zachowania, wreszcie jej główny bohater to pospolity przestępca. Jeżeli masz młodszego brata, trzymaj go z dala od GTA 3. Jeżeli jesteś rodzicem i chcesz kupić dziecku tę grę – zaniechaj pomysłu. Jeżeli natomiast jesteś pełnoletnim, inteligentnym i dobrze wychowanym młodym człowiekiem, natychmiast biegnij do sklepu po GTA 3 i baw się dobrze! Bo innej możliwości po prostu nie ma, ta gra musi się podobać!

Z czym do ludzi?



Pistolet najłatwiej zdobyć, zabierając go policjantowi. Warto mieć



Taka zabawka jest bardzo dobrym rozwiązaniem na tłum – przydaje się na przykład w klubie wrogiego gangu



Z tym sprzętem możesz czaić się na dachu i strzelać do wrogów



Ciężko zdobyć, ale zabawa jest przednia – słowo „demolka" osiąga nowy wymiar

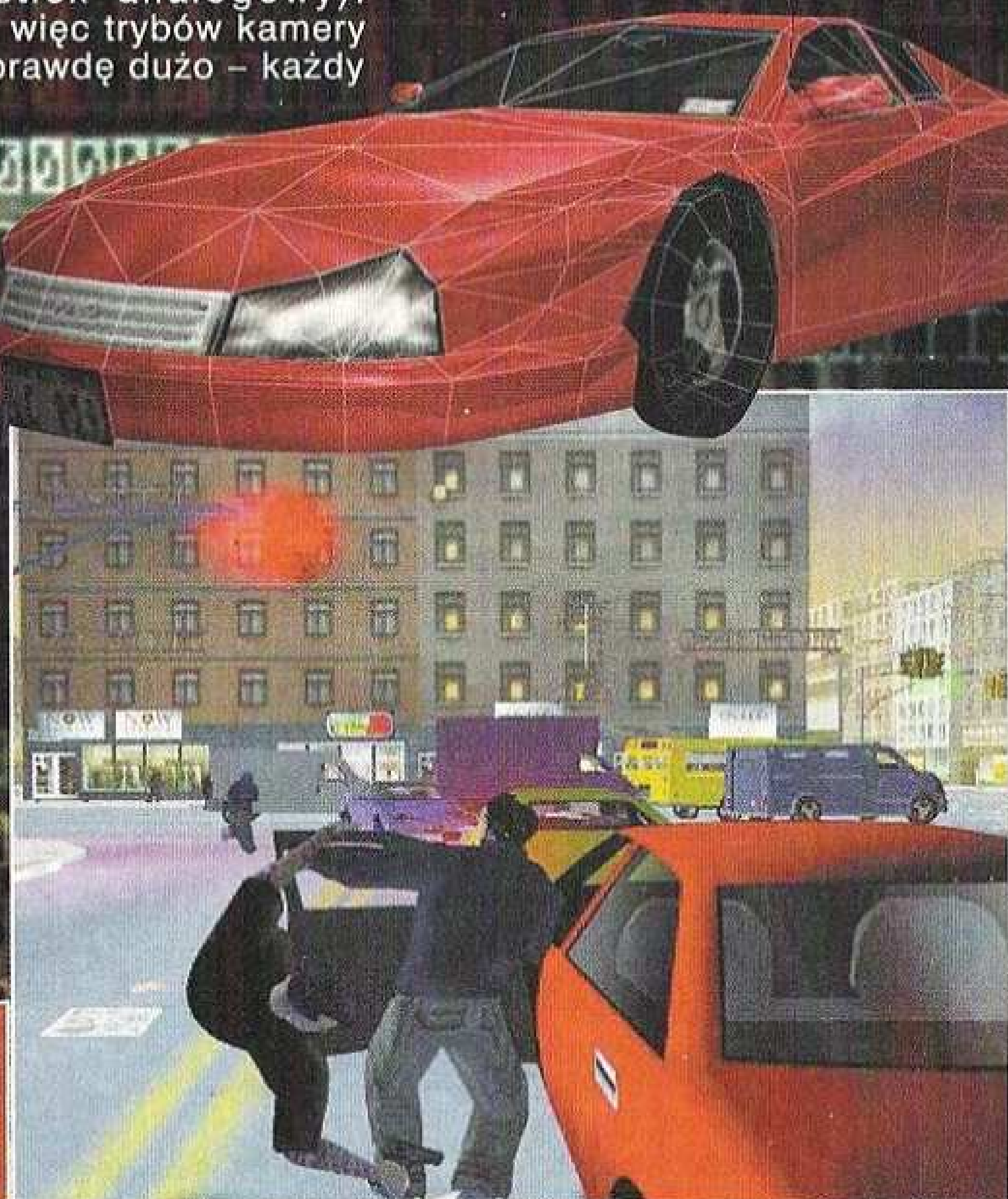


W tej pagodzie na pewno jest dużo złych Chińczyków

http://www.take2games.com



Strona wykonana bardzo elegancko, nie zawiera jednak zbyt wielu rzeczy do ściągnięcia. Warto zajrzeć przed kupnem gry



Proszę natychmiast opuścić wóz! Bez urazy, to nic osobistego, po prostu jest mi potrzebny

Grand Theft Auto III — 6

Akcja / Take 2 / Play It

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Playstation 2, Dual Shock, Memory Card 8 MB

Grafika 6 | Dźwięk 5 | Frajda 6

+ Niesamowita oprawa graficzna i dźwiękowa, olbrzymia grywalność, pełna swoboda działania

– Policja często zupełnie nie reaguje na twoje ekscesy – możesz zabić na ich oczach i nic...

Z braku lepszych określeń, można nazwać tę grę symulatorem miasta i jego kręgów przestępczych. Rewelacyjny tytuł!

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Samochód WRC to jedna z odmian normalnego modelu wozu. Podstawową różnicą jest jego moc... zwiększona często nawet pięciokrotnie!



Takie ewolucje to normalka. Obyśmy tylko niczego podczas lotu nie zgubili, bo może się to źle skończyć!



Talent potrzebny jest nie tylko podczas jazdy. Żeby tak rozbić samochód, też trzeba się nieźle postarać



Krajobraz gry jest bardzo pieczołowicie dopracowany. Wielkie brawa!

Modyfikacji w samochodzie WRC jest oczywiście o wiele więcej, włączając w to choćby zmienione, w pełni konfigurowalne zawieszenie, specjalne ogumienie i koła, hamulce czy przekonstruowany silnik, spalający o wiele więcej specjalnego paliwa niż można by sobie wyobrazić. **Nieprawdopodobne osiągi, połączone z wyjątkowymi właściwościami jazdy sprawiają, że każdy kierowca na świecie chciałby, choć raz w życiu, przejechać się autem klasy WRC – czy to jako kierowca, czy pasażer.** Miłe mrowienie w żołądku, narastające wraz z nabieraniem prędkości, to jedno z najprzyjemniejszych odczuć w życiu!

Wszyscy ci, którzy raczej nieprędko poczują na własnej skórze, jak to jest przyspieszyć do 100 km/h w 3 sekundy, potrzebują od czasu do czasu zagrać w odpowiednio dynamiczne i realistyczne rajdy samochodowe na swojej maszynce do gier. Niedawno PC gościł na swoim twardym dysku doskonałe RALLY CHAMPIONSHIP XTREME, a teraz w napędzie DVD konsoli PLAYSTATION 2 wyląduje WRC, produkt zdecydowanie wybijający się ponad przeciętną.

Podczas rajdu w WRC 2001 poczujesz się, jakbyś grał na automacie. Duża sylwetka samochodu, w połączeniu z wysoką dynamiką jazdy i dokładnie odwzorowaną grafiką otoczenia robią piorunujące wrażenie! Jeszcze żadna rajdowa gra nie wyglądała tak ładnie. O ile GRAN TURISMO 3 to najlepsza gra „wyścigowa", WRC 2001 jest obecnie najlepszą grą „rajdową". Samochodów na początku rozgrywki do wyboru jest niewiele. Standardowe modele, dostępne niemal w każdej grze rajdowej, uzupełniono o HYUNDAI ACCENT WRC, który debiutuje w grze komputerowej, a na realnej arenie rajdowej zdążył już odnieść niewielki sukces. Zapomnisz jednak o tej małej „niedoróbce", gdy tylko znajdziesz się na trasie. To, co widać przez przednią szybę twojej maszyny, przechodzi najśmielsze oczekiwania. **Dopracowane trójwymiarowe otoczenie bardzo ładnie komponuje się z mknącym po szosie bolidem.** Trasy to realnie istniejące odcinki specjalne, na których ścigają się „na co dzień" prawdziwi mistrzowie, oddane z mistrzowską precyzją!

WRC odznacza się sporą dynamiką i odwzorowaniem fizyki jazdy. **Samochód prowadzi się wyjątkowo przyjemnie, ponieważ bardzo żwawo reaguje on na twoje komendy i wykonuje je niemal bezbłędnie.** Również konfiguracja parametrów, takich jak długość przełożenia biegów, rodzaj opon, zawieszenia czy skuteczności hamulców wpływają na jazdę w tak widocznym stopniu, że o ile nigdy podczas gry w pozostałe tytuły rajdowe nie zastanawiałeś się, po co to wszystko, tutaj z przyjemnością posiedzisz nieco w garażu, tak aby jak najskuteczniej przejechać całą trasę. **Mimo że samochód nie jedzie po szynach, aby wylecieć z trasy, trzeba rzeczywiście nie zauważyć zakrętu lub wejść w niego ze zdecydowanie zbyt dużą prędkością.** Jedynie nierozwaga może doprowadzić do efektownego gięcia karoserii, które wyglądą w WRC równie doskonale, jak pozostałe elementy graficzne.

Podczas gry w WRC 2001 będziesz mógł w pełni wykorzystać jedną z dostępnych na rynku kierownic, które są niemal stworzone dla tego tytułu. Jedynym słusznym widokiem, ze względu na realne zachowanie się samochodu na trasie, jest widok z kabiny. Dzięki kamerze prezentującej to, co rzeczywiście widzi kierowca, gra nabiera zupełnie nowego wymiaru i staje się zdecydowanie bardziej interesująca. Twoja maszyna zaczyna jechać tam, gdzie jej każesz, a zaciągnięcie ręcznego na zakręcie nie kończy się na poboczu. WRC 2001 to gra godna polecenia wszystkim maniakom prędkości lubującym się w efektownej jeździe.

http://www.wrc.com/playstation



Na razie na stronie znajduje się jedynie reklamówka gry. Już niedługo będzie zapewne nieco więcej informacji na jej temat

World Rally Championship 4+

Wyścigi / Evolution Studios / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje:
Memody Card, Dual Shock2 lub kierownica i pedały

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5-

\+ Dobra dynamika i model jazdy. Widok „z maski" w połączeniu ze sterowaniem kierownicą rządzi!

– Trochę dziwne zachowanie się na zakrętach, ale można się przyzwyczaić i do tego...

WRC 2001 to bardzo porządna gra traktująca o rajdach samochodowych. Każdy fan dobrej jazdy powinien ją mieć!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

JAK AND DAXTER

Kolorowo, dynamicznie, bajkowo... nuuuuuuuda!



Magia w grze wprowadzona została na siłę i nie wnosi do przygody nic nowego...



Jak jest wyjątkowo wysportowanym bohaterem, potrafiącym mocno nabroić!

Podczas podróży po ruinach pradawnej budowli ty i twój przyjaciel Daxter odkrywacie tajemniczą jaskinię, w której znajdujecie dziwnie wyglądające jeziorko. **Podczas bliższych oględzin niezdara Daxter wpada do niego i wtedy właśnie zaczynają się kłopoty.** Okazuje się, że substancja, w której się skąpał, to pradawny ciemny balsam, pamiętający jeszcze czasy powstania ziemi! Przemienia on, jak się okazuje, nierozgarniętego Daxtera w dziwnie wyglądające stworzenie futerkowe, przypominające połączenie wiewiórki z łasicą. Okazuje się, że jedynym ratunkiem jest odnalezienie antidotum, kolejnej substancji, która odwróci proces przemiany.

JAK & DAXTER to klasyczna trójwymiarowa platformówka z nieograniczonym polem poruszania się, stworzona przez autorów m.in. kultowego już CRASHA BANDICOOTA. Sama gra przypomina przygody wspomnianego liska z tą małą różnicą, że na PS 2 wyglądają one zdecydowanie bardziej kolorowo. Również otoczenie zostało lepiej zaprojektowane. Właśnie grafika JAK & DAXTER to podstawowa zaleta gry!

Samą oprawą graficzną niestety gry nie żyją, a pozostałe elementy przygód Jaka i Daxtera nie są już takie zachwycające. O ile przy perypetiach prześmiesznego Crasha mogli bawić się niemal wszyscy, tak JAK & DAXTER zainteresuje wyłącznie młodszych graczy uwielbiających skakać i biegać przy akompaniamencie cukierkowej muzyki. Gra jest infantylna. Zagadki banalne, wrogowie niegroźni, a fabuła niemal usypiająca. Wprowadzone dodatkowo elementy magii bardziej denerwują niż uprzyjemniają zabawę.

JAK & DAXTER trudno jednoznacznie ocenić. Z jednej strony wspaniałe, bajkowe otoczenie, z drugiej żałosna grywalność. Młodsi gracze pewno jednak się nie zawiodą, starsi zaś niech wybiorą lepiej inny tytuł.



Takie spektakularne efekty graficzne to normalka. Wyglądają naprawdę świetnie!

Jak & Daxter — 3+

TPP / Naughty Dog / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock 2

Grafika 6 · Dźwięk 4+ · Frajda 3

\+ Wspaniała grafika i efekty specjalne

− Tylko dla młodszych graczy. Fatalna kamera, niska grywalność, infantylność

JAK & DAXTER to gra dla młodszych odbiorców. Starzy wyjadacz nie znajdą tutaj dla siebie nic ciekawego

ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Poszukiwacze Atlantydy, szykujcie swoje GBA. Już niedługo wyruszycie w fascynującą podróż!



Ten pan nie jest zachwycony twoją obecnością tutaj. Lepiej w porę się usunąć!



Teren gry jest bardzo zróżnicowany, co uprzyjemnia i tak ciekawą już przygodę

Można było się spodziewać, że na GBA – prędzej czy później – powstanie gra zrealizowana na podstawie najnowszego filmu rysunkowego z wytwórni Walta Disney'a pt. „Atlantis". A platformówka to wymarzony gatunek dla opowieści o grupie przyjaciół, który wyruszają na poszukiwanie Zaginionego Lądu.

Gra ATLANTIS została utrzymana w konwencji przygodowej wyprawy. Produkt, który urzeka przyjemną grafiką i dopracowaną ścieżką dźwiękową, jest – nie pierwszym zresztą – dowodem na niemal nieograniczone możliwości przenośnej konsolki. Przechodzenie kolejnych poziomów sprawia wiele radości – zdecydowanie więcej niż w wersji na konsolę PSX, od której często wiało nudą. Tutaj na nudę ani monotonię nie można narzekać. Przez cały czas coś się dzieje. **Na swojej drodze napotkasz mnóstwo przeszkód i zagadek, które będziesz mógł pokonać i rozwiązać na kilka sposobów. Dużo biegania i skakania gwarantowane!**

ATLANTIS to gra na odpowiednim poziomie. Ta bardzo przyjemna platformówka może sprawić ogromną frajdę posiadaczom GBA. Wciągająca fabuła i zróżnicowane zadania, jakie czekają gracza podczas przechodzenia kolejnych etapów gry powodują, że można się bawić naprawdę bardzo długo. Polecamy na długie, zimowe wieczory, a szczególnie na zbliżające się nieubłaganie „fascynujące" wycieczki do babci w święta. Poszukiwanie Zaginionego Lądu może być jedynym ratunkiem...

Disney's Atlantis — 4

Platformówka / Disney Int. / LEM

Cena: 219 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika 4+ · Dźwięk 4- · Frajda 4

\+ Szybka akcja, wciągająca fabuła. Bardzo ładne intro i przerywniki...

− Czasami zbyt trudna i skomplikowana

Po prostu wzorowa platformówka! Konsola GBA jest stworzona do takich gier. Dobra porcja zabawy murowana

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

OIL TYCOON

Nigeria, Arabia, Wenezuela – co łączy te kraje? Można tam zarobić mnóstwo kasy na ropie

Jeżeli widzisz słowo „tycoon" w tytule, możesz mieć całkowitą pewność, że czekają cię zadania menadżerskie, a znajomość podstawowych zasad ekonomii okaże się niezbędna. OIL TYCOON wprowadza cię w świat wielkich biznesów naftowych. **Twoim zadaniem stanie się założenie potężnego, światowego koncernu, dysponującego naftowymi szybami, tankowcami, rafineriami, fabrykami, stacjami benzynowymi, taborami ciężarówek itp., itd.** Ale początki są siermiężne. Kupujesz prawa do próbnych odwiertów, zakładasz filie przedsiębiorstwa, zatrudniasz inżynierów i robotników, wypożyczasz tankowce przewożące ropę do dużych światowych portów. Potem będzie już lepiej. To twoje tankowce (nawet o napędzie atomowym!) przewiozą naftę, twoje rafinerie zaczną ją przerabiać na olej napędowy i benzynę, twój własny tabor ciężarówek rozwiezie gotowy produkt i w swoich własnych stacjach benzynowych poprowadzisz sprzedaż. Jednocześnie wynajęci przez ciebie naukowcy prowadzą badania naukowe, umożliwiające wznoszenie nowych budowli oraz sterowanie nowoczesnymi procesami technologicznymi.

Twoja firma i firmy neutralne oraz konkurencyjne są notowane na giełdzie i możesz na niej zarówno inwestować, jak i przeprowadzać szybkie działania spekulacyjne. Jednak biznes naftowy to nie tylko legalne działania. Konkurencję będziesz mógł zaatakować, stosując metody sabotażu, a i sam będziesz narażony na wrogie i niezgodne z prawem działania rywali.



W mieście portowym możesz wybudować skomplikowaną infrastrukturę gospodarczą

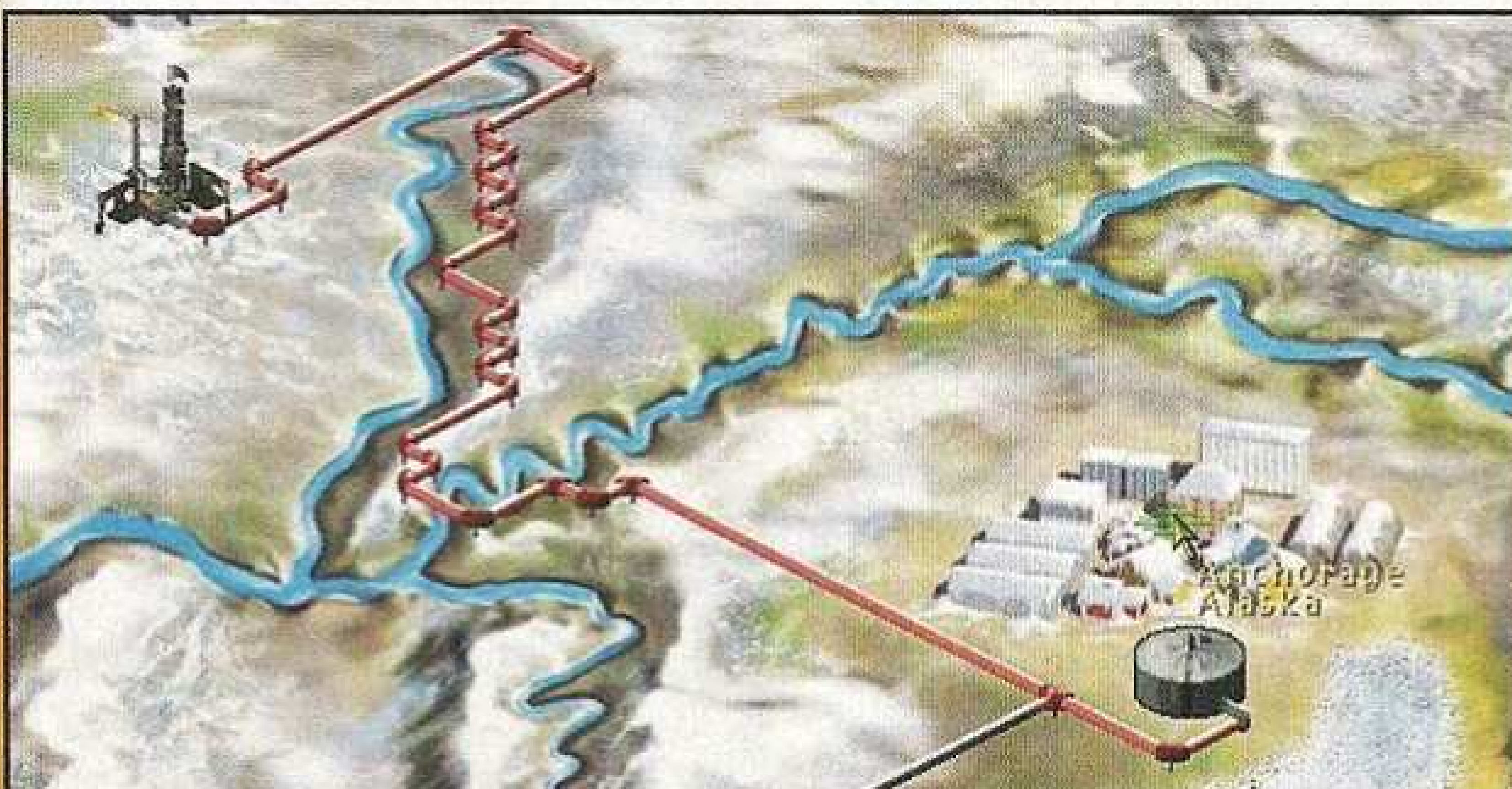

Na mapie świata widzisz wszystkie regiony, w których można wydobywać naftę


Jak wiadomo, kraje arabskie są jednym wielkim złożem ropy naftowej

OIL TYCOON jest programem, do którego bardzo ładnie pasuje angielskie słowo „addictive" – gra jest wciągająca, ciężko się od niej oderwać. **Nie przeszkadza w tym dość schematyczna grafika, gdyż ma ona najważniejszą dla gier gospodarczych cechę: jest przejrzysta.** OIL TYCOON pozwala ci na prowadzenie zabawy zarówno w trybie turowym (o wiele to prostsze rozwiązanie), jak i w czasie rzeczywistym. W zależności od tego, jak dobrym czujesz się menadżerem, możesz wybrać trzy poziomy trudności, zdecydować o liczbie konkurentów, którzy wraz z tobą walczyć będą o tytuł naftowego króla oraz wyznaczyć czas trwania rozgrywki. Cała zabawa toczy się na trzech planach: mapie świata, mapie regionu oraz mapie konkretnego miasta, ale nawigacja pomiędzy nimi jest intuicyjna i banalnie prosta.

OIL TYCOON wymaga umiejętności zarządzania (fakt: na podstawowym poziomie), ważne też, byś zdawał sobie sprawę ze związków przyczynowo-skutkowych i planował postępowanie na kilka tur naprzód. Bo po co ci, na przykład, rafineria z ogromnymi zapasami paliw, centra dystrybucji i stacje benzynowe, skoro nie stworzyłeś zdolnego przewieźć cały ten kram taboru samochodowego? Oczywiście, ustalenie cen paliw na konkurencyjnym poziomie również pozwoli ci szybciej opanować rynki.

Brakuje mi w OIL TYCOON opcji, które umożliwiałyby działania dyplomatyczne na szczeblu rządowym, szpiegostwo przemysłowe, pozwalały na bardziej wyrafinowane metody gry na giełdzie oraz silniej akcentowały związki pomiędzy naukowymi teoriami i zawodową praktyką prowadzenia przedsiębiorstwa. **Produkt firmy Blackstar to prosta gra, której zasady powinieneś opanować bez trudu.** Ma to zarówno wady, jak i zalety. Zabawa jest łatwa i przyjemna, ale w pewnym momencie możesz zacząć odczuwać tęsknotę za nieco bardziej skomplikowanymi wyzwaniami. OIL TYCOON jest świetnie przygotowanym „przedszkolem", które pozwoli ci zrozumieć, w jaki sposób funkcjonują gry gospodarcze i zachęci do zabawy ze znacznie bardziej zaawansowanymi programami menadżerskimi. Tym, którym znudzi się rywalizacja z komputerem, gra pozwala również na zabawę w trybie wieloosobowym.



Z lodowych portów Alaski na cały świat popłyną twoje tankowce. Już niedługo będziesz mógł pochwalić się mianem największego potentata naftowego globu



Strona w skrócie podaje informacje o grze, są również odsyłacze do strony zachodniego producenta tytułu

Oil Tycoon **5**

Strategia/Blackstar/Lemon Int.

Cena: 29 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 200, 32 MB RAM, 150 MB HDD

Grafika 4 Dźwięk 3+ Frajda 5

\+ Ciekawie przygotowane opcje gospodarcze, intuicyjny interfejs, no i ta cena!

– Sztampowa oprawa multimedialna, brak zaawansowanych opcji menadżerskich

Doskonała gra dla osób, które chcą poznać, jak funkcjonują strategie gospodarcze. Łatwa, lekka i przyjemna zabawa

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Gry oparte na filmach Disneya to gwarancja dobrej zabawy, a przynajmniej wspaniałej grafiki nawiązującej do produkcji ze srebrnego ekranu

Disney

Strzelnica w dżungli to... strzał w dziesiątkę!

Jeden z etapów przygód Herculesa przypomina przygody Lary Croft

Rozróba w sklepie z zabawkami to niezła frajda!

LION KING II: SIMBA'S PRIDE GAMEBREAK

Ta gra to zestaw czterech minigierek zręcznościowych, luźno nawiązujących fabułą do drugiej części wspaniałego LION KING. Pierwsza przeznaczona jest dla dwóch graczy i przypomina znany wszystkim PONG, w którym zadanie polega na zbijaniu elementów „cegiełek" przy pomocy piłki odbijanej paletką, z tą małą różnicą, że tutaj chodzi o zbijanie przede wszystkim deseczek, z których w miarę budowy powstaje most, po którym Timon lub Pumba (zależy, który z graczy wygra) dostaną się do stojącego na podeście robaka i... skonsumują go. Druga gra w zestawie to typowa „strzelnica", w której używasz procy z nabojami z czarnych jagód i strzelasz do zwierząt oraz innych mieszkańców dżungli..., nie wyrządzając im żadnej krzywdy. Trzecia gra to dość specyficzny labirynt, przez który musisz przejść, zostawiając ślady na chodniku, unikając przy okazji Timona i Pumby. Czwarta, najbardziej wciągająca, polega na jak najszybszym zaproszeniu zwierząt z całej polany do utworzenia wielkiego tańczącego „łańcucha", którym będziesz sterował! Ubaw jest przy tym niesamowity, no i muzyka znana z filmu potrafi wciągnąć na bardzo długo. Wszystko to oprawione w wyśmienitą rysunkową grafikę!

TOY STORY 2: ACTIVITY CENTRE

Ten tytuł to z kolei nieco inne podejście do tematu adaptacji filmu na ekran komputera. Jak sam tytuł wskazuje, jest to raczej minicentrum gier, niekoniecznie zręcznościowych, tematycznie nawiązujących do filmu TOY STORY. Najbardziej atrakcyjną częścią programu jest możliwość stworzenia własnego komiksu z bohaterami filmu, wykorzystując do tego gotowe schematy tła, postaci, elementy krajobrazu, efekty graficzne, ubarwiając je dodatkowo dymkami z dowolnie wpisanym tekstem. Każdy obrazek tworzy się osobno, a gotowy komiks można wyposażyć w okładkę i wydrukować na drukarce. Drugą multimedialną opcją jest jeszcze możliwość wydrukowania kilku gadżetów, takich jak choćby legitymacja szeryfa, pocztówki, naklejki czy też plakat z postaciami znanymi z TOY STORY. ACTIVITY CENTRE oferuje oprócz tego pięć zręcznościowych gier, polegających m.in. na przeprowadzeniu przez ulicę „pachołków", poukładaniu na półkach z zabawkami elementów rakiety Buzz'a czy odnalezieniu na lotnisku właściwego bagażu. Dla wszystkich młodych fanów TOY STORY jest to pozycja obowiązkowa!

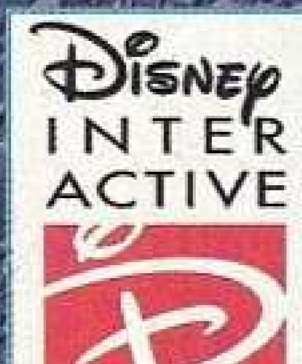
HERCULES ACTION GAME

Ta gra odbiega konwencją od dwóch poprzednich tytułów. HERCULES ACTION GAME jest po prostu zwykłą platformówką, mogącą zachęcić do siebie graczy przede wszystkim faktem, że produkcji tego typu jest obecnie na rynku pecetowym niewiele. Wydana pierwotnie w 1997 roku dość przyjemna gra z mitologicznym bohaterem w roli głównej nie zachwyca już dziś swoją grafiką, ale posiada odpowiednią dawkę grywalności, sprawiającą, że można przy niej nieco dłużej posiedzieć. Wieloplanowość otoczenia i kilka miłych akcentów uprzyjemniają wypełnioną po brzegi akcją przygodę.

Konkurs

Zapraszamy Was do wspólnej zabawy z Disney'em i firmą LEM, dystrybutorem na polskim rynku opisanych przez nas gier. Do końca stycznia czekamy na prace plastyczne zatytułowane: „Święta z ulubionymi bohaterami Disney'a". Autorzy najciekawszych prac otrzymają gry LION KING II: SIMBA'S PRIDE GAMEBREAK, TOY STORY 2: ACTIVITY CENTRE i HERCULES ACTION GAME. Prace przysyłajcie na adres: redakcja CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa.





Znajdź właściwą paczkę na lotnisku! Ktoś się tam schował!

Hercules Action Game	4-
Lion King II: Simba's Pride Gamebreak	5+
Toy Story 2: Activity Center	4+

Tekst: Michał „Krooger" Cichy; © Disney/Pixar. All rights reserved. © Disney. All rights reserved.

WYŚCIGI WYKRĘTÓW

„Zakręcony, pokręcony, przekręcony!" – jak mawia jeden z grafików CLICKA!

Gra należy do popularnego ostatnio gatunku wyścigów z „przymrużeniem oka". Niczym nieskrępowana, kolorowa, dynamiczna, obfitująca w całą masę bonusów i „wykręconej" broni masowego rażenia pogoń do mety to właśnie WYŚCIGI WYKRĘTÓW. Profesjonalnie spolszczona wersja gry wyprodukowanej u naszych wschodnich sąsiadów trafiła właśnie na półki sklepowe, tuż obok takich gier jak choćby opisywany niedawno TOON CAR.

Gra pozostałaby niezauważona pośród tytułów, które zalały przed Gwiazdką polski rynek, gdyby nie fakt, że nie jest to tylko produkt zręcznościowy, ale również gra... taktyczno-strategiczna! Tak! Oprócz wyścigu, rozgrywanego w czasie rzeczywistym, istnieje możliwość ustawienia opcji gry podzielonej na tury. Może się to wydać czystym szaleństwem, ale taka jest prawda. Podczas gry w tym trybie można w każdym momencie zatrzymać czas, aby wydać kolejne rozkazy swojemu zawodnikowi lub przed wyścigiem ustalić całą trasę i oglądać zmagania naszego podopiecznego! No cóż, tytuł zobowiązuje do pokręconych pomysłów!

Oprawa graficzna jest wyjątkowo dopracowana, ale oglądając trasy, ma się wrażenie bycia raczej na wiejskim „odpuście", a nie na wykręconej trasie. Takie uczucie potęguje dodatkowo „jarmarczna" muzyka, drażniąca lekko bębenki uszne. Niestety, WYŚCIGI WYKRĘTÓW nie zachwycają również dynamiką. Nawet w trybie czasu rzeczywistego jazda jest monotonna, a zarazem tak zwariowana, że bardzo szybko można się zmęczyć. Fani prędkości nie znajdą tu dla siebie właściwie nic.

Jednoznaczna ocena jest dość trudna, ponieważ gdybym miał do wyboru WYŚCIGI WYKRĘTÓW i znacznie tańsze, ale pod wieloma względami o wiele lepsze, TOON CAR..., wybrałbym, oczywiście, to drugie. Mimo wszystko, jeśli jesteś fanem tego typu produkcji, to WYKRĘTY są właśnie dla ciebie.

Nigdy nie wiadomo, czego się spodziewać za zakrętem. Bądź gotowy na wszystko!

Wygląda może i fajnie, ale razi spory brak dynamiki. Wielki minus dla wyścigów...

Wyścigi Wykrętów — **3**

Wyścigi / K-D Lab / Manta

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 233, 32 MB RAM

Grafika 4+ Dźwięk 3- Frajda 3-

(+) Zakręcona zabawa i dobra oprawa graficzna!

(–) Zbyt udziwnione trasy i ich wystrój, muzyka i jazda są nieco monotonne na dłuższą metę

Tytuł gry rzadko odzwierciedla wszelkie cechy produktu. Niestety, dla niektórych ta gra może być zbyt „wykręcona"

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

KONKURSY

POLSKA GOOLA!

WIELKI KONKURS!

Mamy dla Was świąteczną niespodziankę. W konkursie CLICK! i firmy Manta Multimedia możecie wygrać 20 gier POLSKA GOOLA! Wystarczy, że przyślecie na adres redakcji – CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa:

1. Pracę plastyczną wykonaną metodą collage'u (wydzieranka zrobiona np. z fragmentów różnych czasopism, połączona z innymi technikami, np. rysunkiem) pt. JAK WYOBRAŻAM SOBIE ŚWIĘTA BEZ KOMPUTERA.

2. Odpowiecie prawidłowo na pytania:
   a. Z kim w grupie będzie Polska w Mistrzostwach Świata?
   b. Jak nazywa się polski czarnoskóry napastnik kadry narodowej?
   c. Jakie gry piłkarskie ma jeszcze na swoim koncie firma Trecision.

Na wasze prace, z dopiskiem WIELKI KONKURS ŚWIĄTECZNY - POLSKA GOOLA czekamy do końca stycznia 2002 roku.

POLSKA GOOLA

Już latem przyszłego roku będziemy krzyczeć „Polska goooola... gooooolaaaaa... gooooooooooola!"



Zawsze byłem ciekaw, jakie to uczucie stać w „murku" obrońców rzutu wolnego, tuż przed mocnym strzałem w moją stronę



„Sędzia dopatrzył się faulu!" Takie zagrania nie powinny mieć miejsca! Arbiter na szczęście jest odpowiednio konsekwentny...



Mateusz Borek, profesjonalny komentator stacji POLSAT, użyczył swego głosu w grze



Piłka nożna z polskim akcentem to prawdziwy rarytas. Niestety, pomimo swojsko brzmiącego tytułu, gra nie może się niczym nadzwyczajnym pochwalić. Szkoda, bo w końcu nadchodzące wielkimi krokami Mistrzostwa Świata Korea-Japonia, w których wystąpi nasza kadra narodowa, powinny w jakiś sposób zobowiązać polski rynek komputerowy. Widać tak się nie stanie.

Firma Trecision, znana przede wszystkim na rynku włoskim, ma już na swoim koncie kilka piłek nożnych. CHRIS KAMARA'S STREET SOCCER i PUMA STREET SOCCER nie odniosły sukcesu. Kolejny produkt tej firmy został właśnie spolszczony przez firmę MANTA MULTIMEDIA. Zdając sobie chyba sprawę ze średniego poziomu wykonania gry, polski dystrybutor włożył wiele pracy w jak największe „uatrakcyjnienie" tytułu. Manewr udał się, niestety, połowicznie.

POLSKA GOOLA! wręcz przepełniona jest niedoróbkami. Z daleka widać, że jej oprawa nie pokrywa się z obecnie panującymi standardami graficznymi jak i technicznym, i zewsząd razi swoim „upośledzeniem". Menu gry nie zachwyca niczym odkrywczym, przypominając produkty z czasów komputerów ośmiobitowych. Dalej jest podobnie.

Po pierwszym gwizdku gracze przyzwyczajeni choćby do serii FIFA doznają kolejnego szoku. Wszyscy zawodnicy poruszają się po murawie bardzo niemrawo i wyglądają, jakby połknęli kije od miotły! Takie zdarzenie nie może mieć miejsca pod koniec roku 2001! Przeprowadzając pierwsze akcje, da się też zauważyć, że piłkarze wybiegli na boisko chyba pod przymusem. Nikt nie interesuje się piłką, a kiwanie przeciwnika ogranicza się do jego wyminięcia! Dziwnie działa algorytm uaktywniania zawodnika znajdującego się przy piłce – czasami można dostać nerwicy! Po każdym podaniu zawodnik przyjmujący piłkę zatrzymuje się na chwilę, co z reguły kończy się upadkiem na murawę spowodowanym wślizgiem zawodnika drużyny przeciwnej! O bramki w POLSKA GOOLA! nie trudno, z tym jednak wyjątkiem, że są to w większości gole strzelone przez gracza, a nie komputer, którego znajomość strategii na boisku jest nad wyraz zacofana.

Gra ma też kilka plusów. Do pudełka z POLSKA GOOLA! dołączono całkiem solidny gamepad firmy MANTA MULTIMEDIA, przypominający firmowy kontroler dostępny na PSX. Oprócz tego MANTA postarała się o profesjonalnego komentatora, Mateusza Borka, znanego ze stacji POLSAT.

Gra, niestety, nie ma szans konkurować z takimi tytułami jak FIFA (nawet sprzed kilku lat)! Jest stosunkowo zacofana i nie oferuje kompletnie nic nowego. Zarówno rozwiązania graficzne, jak i zagrania na boisku są opóźnione o co najmniej kilka dobrych lat. Żaden prawdziwy fan gier sportowych nie zainteresuje się tym tytułem. Jedynym odbiorcą produktu mogą być gracze, którym POLSKA GOOLA! spodoba się, przede wszystkim, ze względu na prostotę i... dołączoną niespodziankę!

http://www.manta.com.pl



Na stronie polskiego dystrybutora dowiesz się wystarczająco dużo o grze. Są też odnośniki do strony producenta



Bramkarz wykopujący piłkę wygląda, jakby połknął kij. Mimo wszystko potrafi w mgnieniu oka przeprowadzić akcję na drugą połowę boiska. Kop ma mocny!

Polska Goola — 3

Sportowa / Trecision / Manta

Cena: 79,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 166, 16 MB RAM, 250 MB HDD

Grafika 3- Dźwięk 2 Frajda 3

\+ Można chwilę pograć, ale nic poza tym!

– Inteligencja piłkarzy, kiepska dynamika, ograniczenia w poruszaniu się. Dłuższe granie nuży

Co tu dużo gadać. Kupujesz grę, wyciągasz pada i odpalasz FIFA 2002, potem jakąś dobrą bijatykę. POLSKA GOOLA! może poczekać

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

CZYM SIĘ BAWIĆ?

Game Boy ADVANCE *małe jest piękne*

Najmniejszą platformą, na której warto pograć jest bez wątpienia nowy produkt Nintendo – Game Boy Advance. Jeśli miałeś już którąś z poprzednich wersji tej konsolki, to doskonale wiesz, ile radości potrafi ona sprawić. Nie ma przecież nic przyjemniejszego, niż pasjonująca rozgrywka podczas nudnej lekcji :)

Game Boy Advance oferuje czterokrotnie większą wydajność niż jego poprzednik - Game Boy Color. Urządzenie zostało wyposażone w 32-bitowy procesor, który umożliwia wyświetlanie obrazu o 16-bitowej głębi kolorów. Ekranik LCD ma przekątną 2,9 cala, czyli niewiele, ale – z drugiej strony – czego się spodziewać po konsoli, którą można schować do kieszeni? Ciekawą właściwością nowego Game Boya jest możliwość połączenia ze sobą do czterech urządzeń oraz gra w trybie wieloosobowym, a przecież właśnie to tygrysy lubią najbardziej. O wiele przyjemniej jest sprawić komuś łupnia, niż zmagać się z bezdusznym komputerem. Game Boy Advance będzie miał możliwość podłączenia do nowej, dużej konsoli firmy Nintendo, czyli GameCube'a.

Game Boy Advance dostępny jest w trzech kolorach: fioletowym, przezroczystym niebieskim oraz białym.

Game Boy Color

Starszym bratem modelu Advance jest konsola Game Boy Color. W porównaniu z najnowszym GBA oferuje ona gorsze możliwości graficzne.

Zalety:
- możliwość gry w dwie osoby

Wady:
- gorszej jakości obraz i dźwięk

- konsola kosztuje około 350 zł
- gry – od 120 zł do 230 zł
- http://www.nintendo.com/



GBA Zalety:
- można grać w gry z GB Color
- dobra grafika
- możliwość gry wieloosobowej
- możliwość podłączenia konsolki do GameCube'a

Wady:
- dominuje jeden rodzaj gier (głównie platformowe)
- dla niektórych przeszkodą może być również cena urządzenia i gier

- konsola kosztuje około 500 zł
- gry – od 120 zł do 230 zł
- http://www.nintendo.com/



Tajemniczy Microsoft X-BOX

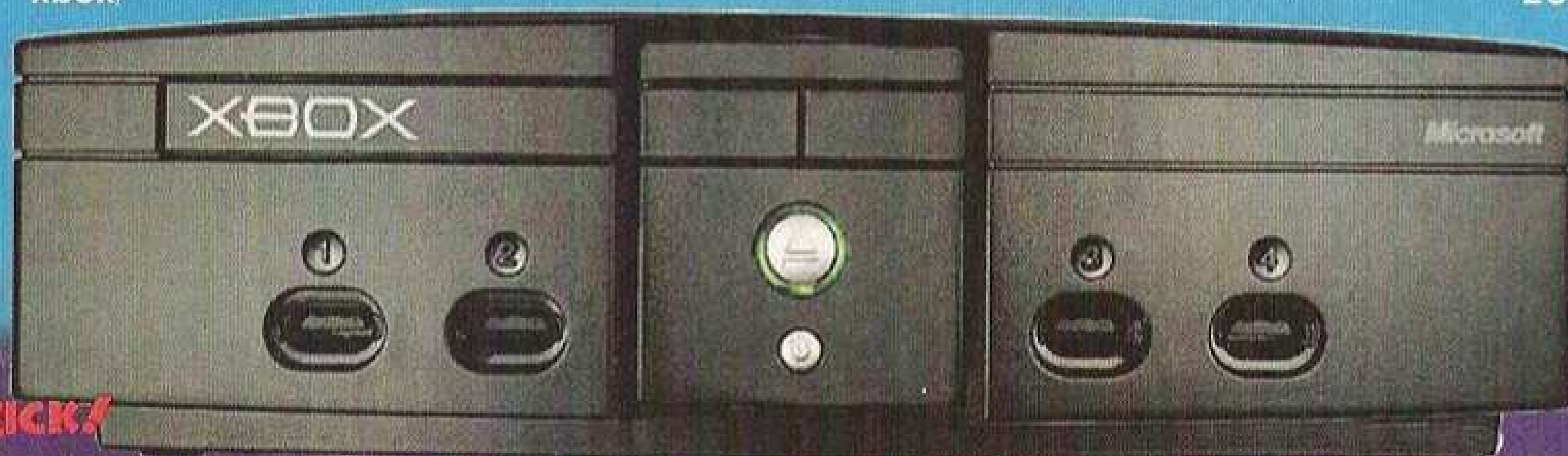
Zalety:
- znany producent urządzenia
- wbudowane DVD
- dosyć wydajny sprzęt

Wady:
- wysoka cena urządzenia i gier
- brak możliwości rozbudowy

- przewidywana cena: ok. 1200 zł
- http://www.microsoft.com/xbox/

Bardzo groźnym konkurentem PlayStation 2 będzie z pewnością zapowiadany już od wielu miesięcy X-Box. Widać, że jego producentowi, firmie Microsoft, bardzo zależy na sukcesie swojego najnowszego dzieła. Wydała ona bowiem na reklamę ponad 500 mln dolarów, czyli więcej niż na promocję Windows 95. Nie ma się zresztą czemu dziwić, a to z tego powodu, że zyski, osiągane w przemyśle gier wideo, znacznie przewyższają dochody uzyskiwane w branży filmowej i, co najważniejsze, stale rosną.

Od strony technicznej X-Box może pochwalić się najsilniejszą platformą sprzętową wśród wszystkich konkurencyjnych produktów. Jego sercem jest procesor Pentium III 733 Mhz oraz chip graficzny, wyprodukowany przez Nvidię (producenta słynnych GeFerce'ów). Ponadto znajduje się tu jeszcze 8 GB dysk twardy, DVD i 64 MB pamięci RAM. Na pierwszy rzut oka opis tej konsoli wygląda jak opis zwykłego peceta, ale to tylko złudzenie. Chociaż części są podobne, nie można zapominać, że całość jest całkowicie zoptymalizowana pod kątem wyświetlania wysokiej jakości grafiki 3D. Wydawałoby się, że 64 MB RAM-u to niewiele, ale – jeżeli weźmiesz pod uwagę, że pracuje ona na magistrali o szybkości transferu 6,4 GB/s – to wszelkie wątpliwości zostaną rozwiane. X-Box to rzeczywiście bardzo mocny sprzęt. Jeśli chodzi o grywalność konsoli, to trudno jeszcze cokolwiek powiedzieć, ponieważ w Europie będzie ona dopiero w przyszłym roku. Można tylko mieć nadzieję, że tak ogromny potencjał nie zostanie zaprzepaszczony. Jakie gry będą dostępne? To również stanowi na razie wielką niewiadomą, ale – znając możliwości Microsoftu – chyba nie będzie na co narzekać. W każdym razie zapowiedzi brzmią bardzo ciekawie i nader obiecująco.



Nowe, lepsze PlayStation 2

Na rynku konsol stacjonarnych już wkrótce rozegra się wielka bitwa pomiędzy trzema potężnymi konkurentami. W szranki staną: PlayStation 2 firmy Sony, X-Box Microsoftu oraz GameCube zbudowany przez Nintendo.

Najbardziej doświadczonym graczem w tej stawce jest Sony i jej PlayStation 2. Już pierwsza wersja konsoli (PSX) zdobyła sobie ogromne uznanie wśród graczy na całym świecie. Szczególnie przypadły im do gustu drgające joystiki (technologia force feedback), które całkiem interesująco symulują na przykład nierówności podłoża podczas wyścigów samochodowych. Słusznie więc spodziewano się wiele po następcy PS1 i, trzeba przyznać, Sony nie zawiodło oczekiwań. Obraz generowany przez tę zabawkę jest naprawdę rewelacyjny i jedyne ograniczenie stanowi słaba rozdzielczość telewizora, a nie jej wewnętrzne niedostatki. Ponadto do PlayStation 2 dołączono odtwarzacz DVD, dzięki któremu nabywca konsoli ma w domu namiastkę kina domowego oraz sprzętu stereo.

Play Station 2 charakteryzuje się bardzo dobrą grywalnością. Nie można również narzekać na brak nowych, ciekawych tytułów. Dodatkowy atut tej konsoli stanowi pełna kompatybilność z grami, pisanymi dla jej poprzedniej wersji.

Zalety:
- znakomita grafika
- dużo tytułów gier
- zgodność z grami napisanymi dla PlayStation One
- posiada DVD

Wady:
- wysoka cena urządzenia
- wysoka cena gier

- konsola kosztuje 1500 zł
- gry: około 250 zł
- http://www.playstation2.com/



Game Cube trochę z tyłu...

Ostatnim – co nie znaczy, że najgorszym – produktem z wielkiej trójki jest nowe dzieło inżynierów z Nintendo. W ich produkcie (GameCube) nie drzemie tyle mocy, co w X-Box'ie i PlayStation 2, bo procesor taktowany jest „zaledwie" zegarem 405 MHz, a szerokość magistrali sięga „jedynie" 3,2 GB/s. Chwytem reklamowym, jakim spece z Nintendo chcą zwabić klientów, jest możliwość podłączenia do GameCube'a jego mniejszego braciszka – Game Boya Advance. Taki pomysł może być bardzo ciekawym rozwiązaniem. Jeśli rodzice akurat oglądają coś w telewizji, to podłączasz GBA do konsoli i możesz dalej grać w najlepsze. Dodatkowy atut Nintendo to znane i lubiane gry, jakie oferuje swoim fanom. Pewniakami są niewątpliwie bracia Mario, którzy przyciągną do sklepów wielu klientów. Konsola dotrze do Europy w przyszłym roku, mniej więcej w tym samym czasie, co X-Box. Należy się wtedy spodziewać wielkiego reklamowego starcia między producentami. Potencjalne zyski są tak ogromne, że na pewno żadna z firm nie złoży prędko broni. Zapowiada się bardzo gorąca wiosna. Wybór, jak zwykle, należy do ciebie.

Zalety:
- Możliwość podłączenia Game Boy Advance i granie bez monitora lub TV

Wady:
- wysoka cena urządzenia i gier
- parametry techniczne gorsze niż u konkurencji
- tylko nieliczne modele będą miały DVD

- przewidywana cena: ok. 1200 zł
- http://www.nintendo.com/



A może PC

Za każdym razem, gdy pojawiają się nowe modele konsoli, wielu specjalistów wieści rychły koniec gier pecetowych. Czas mija, kolejne superkonsole pojawiają się na rynku, a gry na peceta mają się dobrze i nic nie zapowiada nagłej zapaści. Taki stan rzeczy może mieć kilka przyczyn. Pierwsza, i chyba najważniejsza, jest taka, że pecety oferują o wiele więcej niż konsole. Na komputerze można napisać i wydrukować różne dokumenty, surfować po Internecie, obliczać wiele skomplikowanych zagadnień oraz wykonywać inne, nie mniej ważne, czynności. Kolejną istotną przyczyną niesłabnącej popularności komputerów jest rodzaj oferowanych gier. Na rynku konsol przeważają gry zręcznościowe, bardzo mało jest natomiast gier strategicznych i przygodowych, w które można z zaciekawieniem grać nawet po kilka razy. Takie tytuły jak WROTA BALDURA czy PLANESCAPE TORMENT nie mają racji bytu na konsolach.

Nie bez znaczenia jest również cena konsol i gier. Te, niestety, nie należą do najniższych. Znikomą rekompensatą jest dołączony do konsoli czytnik płyt DVD, którego jakość czasem odstaje od stacjonarnych odtwarzaczy. Za cenę niewiele wyższą niż wartość nowej konsoli da się kupić już całkiem przyzwoity komputer, na którym można grać choćby w gry darmowe, ściągane z Internetu.

Jeśli masz w miarę nowy komputer (co najmniej 700 Mhz, GeForce, 128 RAM-u), to raczej nie ma sensu wydawać pieniędzy na konsolę. Jeśli jednak twój pecet jest już dość leciwy i trudno go unowocześnić niewielkim kosztem, to konsola może okazać się znakomitym zakupem, zwłaszcza jeśli gry są dla ciebie ważniejsze niż, na przykład, arkusze kalkulacyjne. No, i zawsze jest to coś nowego, czego jeszcze nie miałeś...

Zalety:
- możesz używać go nie tylko do gier
- duży wybór tytułów
- różnorodność gier i oprogramowania
- możesz go dowolnie rozbudowywać
- tanie gry

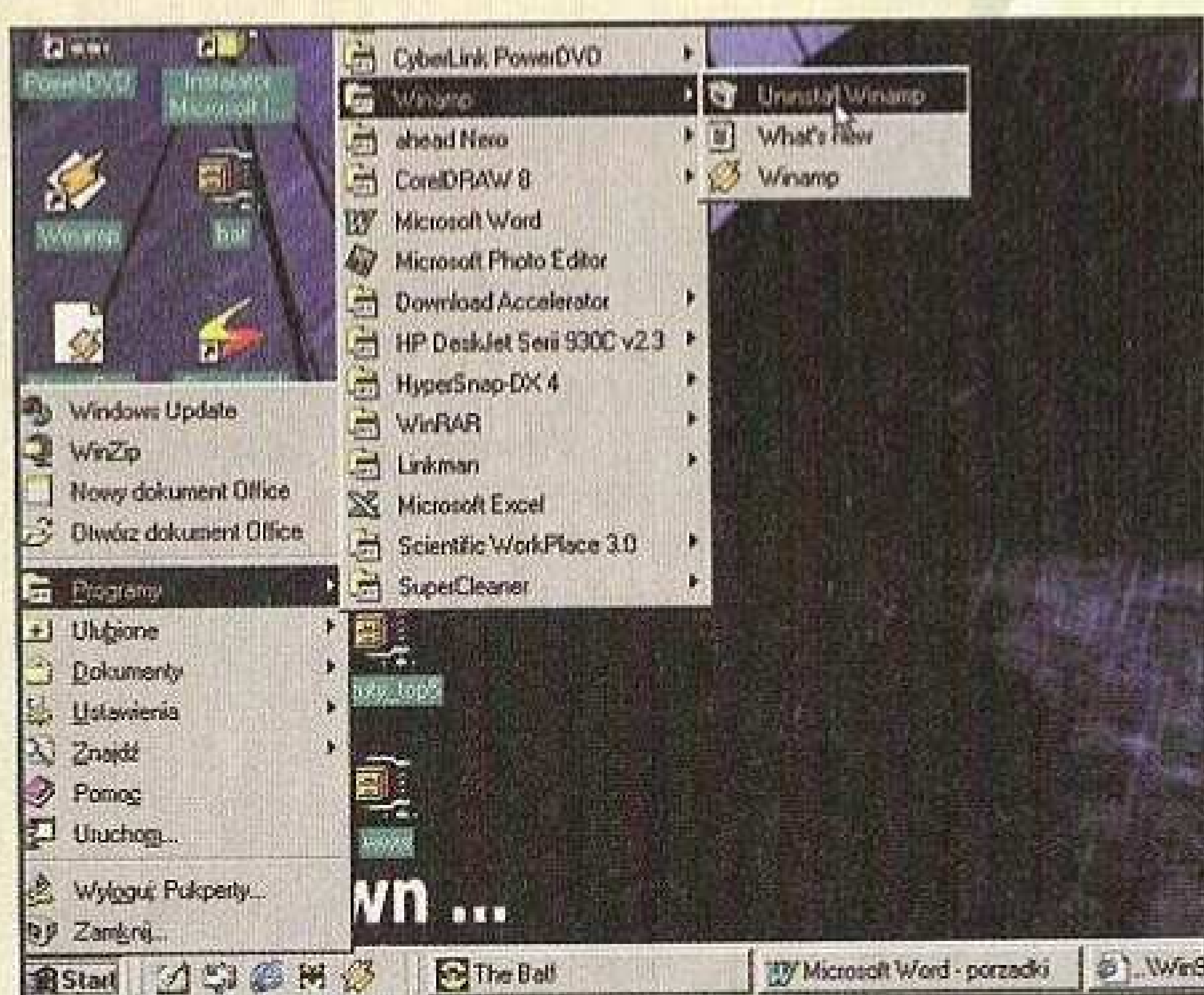
Wady:
- porządny zestaw jest drogi
- zajmuje sporo miejsca na biurku

- porządny zestaw: od 4000 zł
- gry: od 20 zł

Tekst: Alexander Winciorek, Zdjęcia: Microsoft, Nintendo, Sony

Brakuje ci miejsca na dysku, a Windowsy co i rusz pokazują komunikat, że musisz zwolnić trochę miejsca? Pora odinstalować niepotrzebne programy i usunąć pliki tymczasowe

Porządkujemy dysk twardy



Najprostszym sposobem usuwania programów z dysku jest skorzystanie ze skrótu umieszczonego w menu Start



W Dodaj/Usuń Programy masz dostęp do wszystkich zainstalowanych aplikacji



Niektóre programy można usuwać w całości lub tylko ich poszczególne składniki (przykładem może być MS Office)

Na pewno masz na dysku pełno niepotrzebnych programów, które kiedyś zainstalowałeś z myślą, że się przydadzą. Minął rok, a ty ani razu jeszcze z nich nie skorzystałeś. Zmorą stały się dema, dołączane do płyt CD w czasopismach (są one bardzo fajne, ale biada temu, kto systematycznie nie usuwa ich ze swojego dysku). Kolejny problem to oczywiście gry – te potrafią zajmować nawet kilka gigabajtów. A jeśli masz niezbyt duży dysk... istny koszmar! Jeśli doszedłeś już do wniosku, że przyda się trochę posprzątać, to spieszymy donieść, że możesz to zrobić na kilka sposobów.

Usuwamy

Zanim podamy prawidłowe sposoby na usuwanie aplikacji z twojego dysku, powiemy, jak na pewno nie powinieneś postępować. **Przede wszystkim, nie możesz usuwać bezpośrednio katalogów aplikacji za pomocą klawisza „delete“.** Jeśli usuniesz w ten sposób jakąś aplikacje, to możesz narobić sobie wiele kłopotów. A to dlatego, że 99% programów oprócz plików umieszczanych we własnym folderze mnóstwo informacji przechowuje w katalogach systemowych, w tym najwięcej w rejestrze systemu. Ponadto, niektóre pliki są bezpośrednio powiązane z danym programem i jeśli usuniesz najważniejsze pliki, a nie usuniesz powiązań, to pliki cały czas będą odwoływały się do nieistniejących aplikacji i kłopot gotowy. **Za pomocą prostego „delete“ możesz usuwać niepowiązane z niczym pliki, na przykład dokumenty, empetrójki i filmy.** Programy usuwane „na sztywno“ mogą w najgorszym wypadku spowodować nawet nieodwracalną awarię systemu. Radzimy zatem zawsze korzystać ze specjalnych programów deinstalacyjnych dołączanych do programów i gier.



Gdzie tego szukać?

Najczęściej skrót do programu usuwającego aplikację znajdziesz w jego zakładce w menu **„Start“**, czyli na przykład **Start / Programy / Win Amp / Uninstall Winamp.** Wystarczy kliknąć na skrót i proces odinstalowania się rozpoczyna.

Drugie miejsce, w którym umieszczone są skróty do usuwania programów, znajduje się z Panelu Sterowania i nazywa się **„Dodaj/Usuń Programy“**. Z tego miejsca możesz odinstalować wszystkie programy, jakie masz na dysku. Wystarczy wybrać jakąś aplikację z listy i sprawa załatwiona. **Dodaj/Usuń Programy** zarządza ponadto wszystkimi składnikami systemowymi. Za jego pomocą możesz dodawać i usuwać różne elementy Windowsów, na przykład jeśli chcesz doinstalować dodatkowe dźwięki, to właśnie tutaj możesz to zrobić. Jednak trzeba dodać, że nie należy zbyt swobodnie traktować instalatora systemowego, ponieważ pochopne usunięcie jakiegoś ważnego składnika może zaowocować nieporządnym działaniem systemu lub nawet poważną jego awarią.

Ostatnią, ale za to bardzo przydatną czynnością, jaką można wykonać za pośrednictwem **Dodaj/Usuń Programy,** jest możliwość stworzenia dyskietki systemowej, która przydaje się we wszelkich sytuacjach awaryjnych. Komputer skopiuje tu najważniejsze pliki systemowe i w razie czego będzie można próbować ratować rozbite Okienka. Warto przygotować sobie taką dyskietkę, a nawet dwie, ponieważ nośniki 1.44 są bardzo zawodne.

To się nie da!

Niektóre programy mają bardzo niedopracowane programy do usuwania samych siebie z dysku i nie pozwalają się skasować nawet przez **Dodaj/Usuń Programy.** Wtedy można próbować ręcznie usuwać je z rejestru systemowego, ale to już wyższa szkoła jazdy. W ekstremalnych przypadkach trzeba z takim programem żyć lub – jeśli jest szczególnie uciążliwy – usunąć go za pośrednictwem „delete“ i mieć nadzieję, że nic złego się nie stanie.

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. Marcin Kułakowski

PROGRAMY MULTIMEDIALNE

Od czasu do czasu trzeba wyłączyć ulubione gry i zabrać się za naukę. Dzięki ciekawym programom edukacyjnym nauka nie musi być jednak udręką

Nauka nie musi być nudna

Każdy uczeń musi odrabiać lekcje, czy chce tego, czy nie. Ten smutny obowiązek można sobie jednak umilić i sprawić, by nauka nie była tak potwornie nudna. Wszystko dzięki komputerom i programom multimedialnym, które mogą uatrakcyjnić nawet najtrudniejsze przedmioty.

W tym artykule zaprezentujemy najlepsze naszym zdaniem program do nauki angielskiego oraz multimedialne encyklopedie.

Nie każdy obcokrajowiec chce łamać sobie język na naszych „sz", „rz". Nie pozostaje ci więc nic innego, jak nauczyć się języka obcego. Bardzo dobrym uzupełnieniem szkolnych lekcji są wszelkiego rodzaju multimedialne kursy.

Zacznij od słownika

Niezbędnym narzędziem podczas nauki jakiegokolwiek języka jest oczywiście słownik. Bardzo ciekawą propozycją na rynku słowników multimedialnych jest przygotowany przez firmę Techland Słownik Kontekstowy, który okazuje się szczególnie przydatny osobom, które nie znają jeszcze dobrze gramatyki angielskiej. Dzięki specjalnym mechanizmom rozpoznawania części mowy i form gramatycznych można dużo sprawniej tłumaczyć nawet obszerne fragmenty angielskich tekstów. Tak zorganizowany słownik ma ogromną przewagę nad swoimi tradycyjnymi odpowiednikami.

Na szacunek zasługuje również wielkość zamieszczonego tu materiału. 130 tysięcy haseł i ponad półtora miliona form fleksyjnych robi wrażenie.

Dodatkowym atutem wydawnictwa jest jego niewygórowana cena, która wynosi zaledwie 59 złotych.

Wydawca: Techland
Cena: 59 zł
W sieci: www.techland.com.pl

Starszym bratem Słownika Kontekstowego jest program English Translator 2. Jak sama nazwa wskazuje, jest to narzędzie służące do tłumaczenia tekstów. W programie została zastosowana unikalna metoda translatorska, zwana metodą transferową. Polega ona m.in. na rozbiorze gramatycznym zdania w języku źródłowym przed procesem przekładu na język docelowy, co zdecydowanie wpływa na polepszenie jakości tłumaczenia. Program całkiem nieźle radzi sobie nawet z dłuższymi fragmentami tekstu.

English Translator 2 został wyposażony w ogromny słownik angielsko-polski i polsko-angielski, który zawiera 230 tysięcy haseł i ponad 3 miliony form gramatycznych.

Na uwagę zasługuje również system aktualizacji przez Internet. Producent nie pozostawia swoich klientów samych sobie – zapewnia im stałe odświeżanie zakupionego oprogramowania.

Wydawca: Techland
Cena: 79 zł
W sieci: www.techland.com.pl

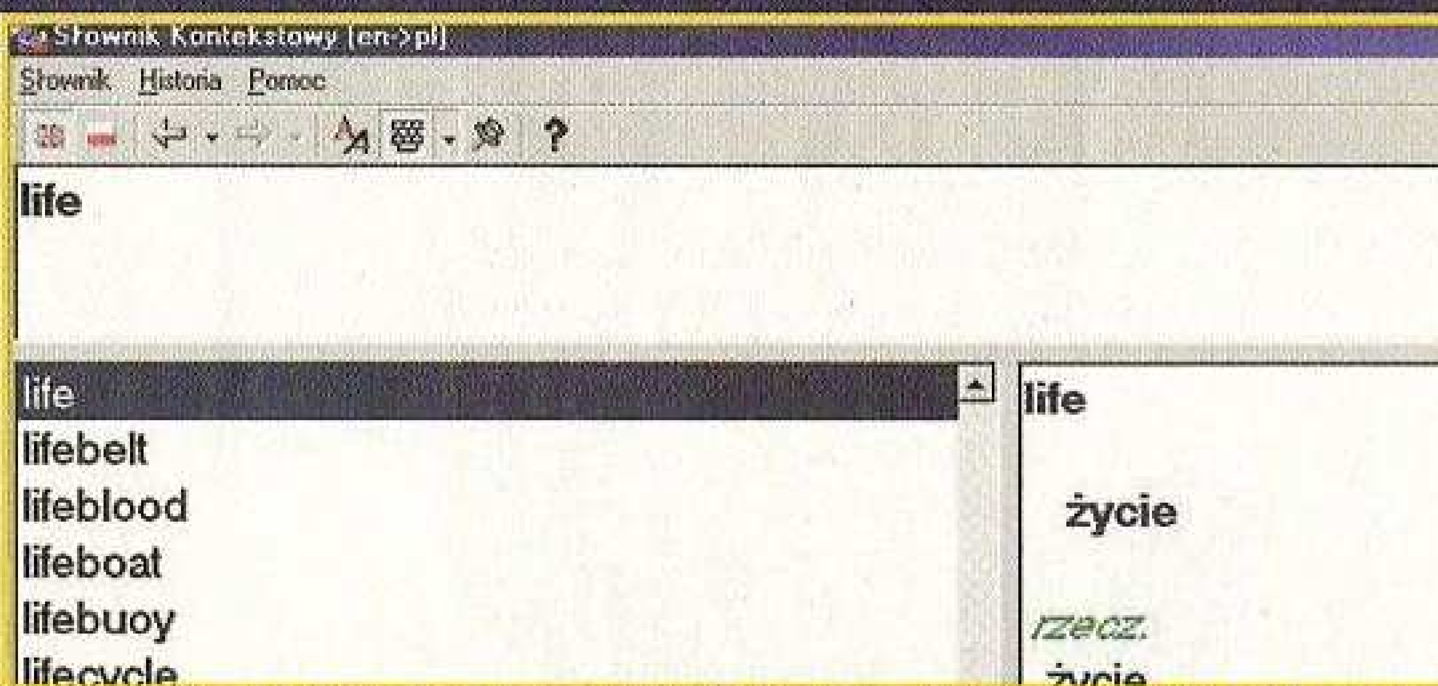
Kursy interaktywne

Żaden, nawet najlepszy słownik nie zastąpi porządnego kursu. Jednym z najlepszych mulitimedialnych programów do nauki angielskiego jest EuroPlus+ firmy Young Digital Poland. Najnowsza wersja programu oznaczona jest symbolem Reward Millenium i oparta została na uznanym na całym świecie podręczniku. Kurs składa się aż z 8 płyt CD-ROM i podzielony jest na cztery poziomy, od najłatwiejszego do zaawansowanego. Każdy poziom to 150 godzin intensywnej nauki, więc nie ma obawy, że materiał szybko się skończy. Każdy poziom składa się z kilku rozdziałów i kilkudziesięciu lekcji zbudowanych z różnych materiałów multimedialnych i interaktywnych ćwiczeń. Znalazły się tu również lekcje powtórkowe i sprawdziany. Na szczęście nikt nie będzie wyciągał konsekwencji z zawalonego sprawdzianu, a wirtualna lufa może tylko zdopingować do systematycznejszej pracy.

Oprócz samych lekcji, program został wyposażony w wiele materiałów dodatkowych. Są tu m.in. pomocnicze tablice gramatyczne inteligentnie powiązane z omawianym materiałem, słownik, możliwość nagrywania i porównywania wymowy oraz odsyłacze do dodatkowych serwisów internetowych.

Wydawca: YDP
Cena: 399 zł
W sieci: www.ydp.pl

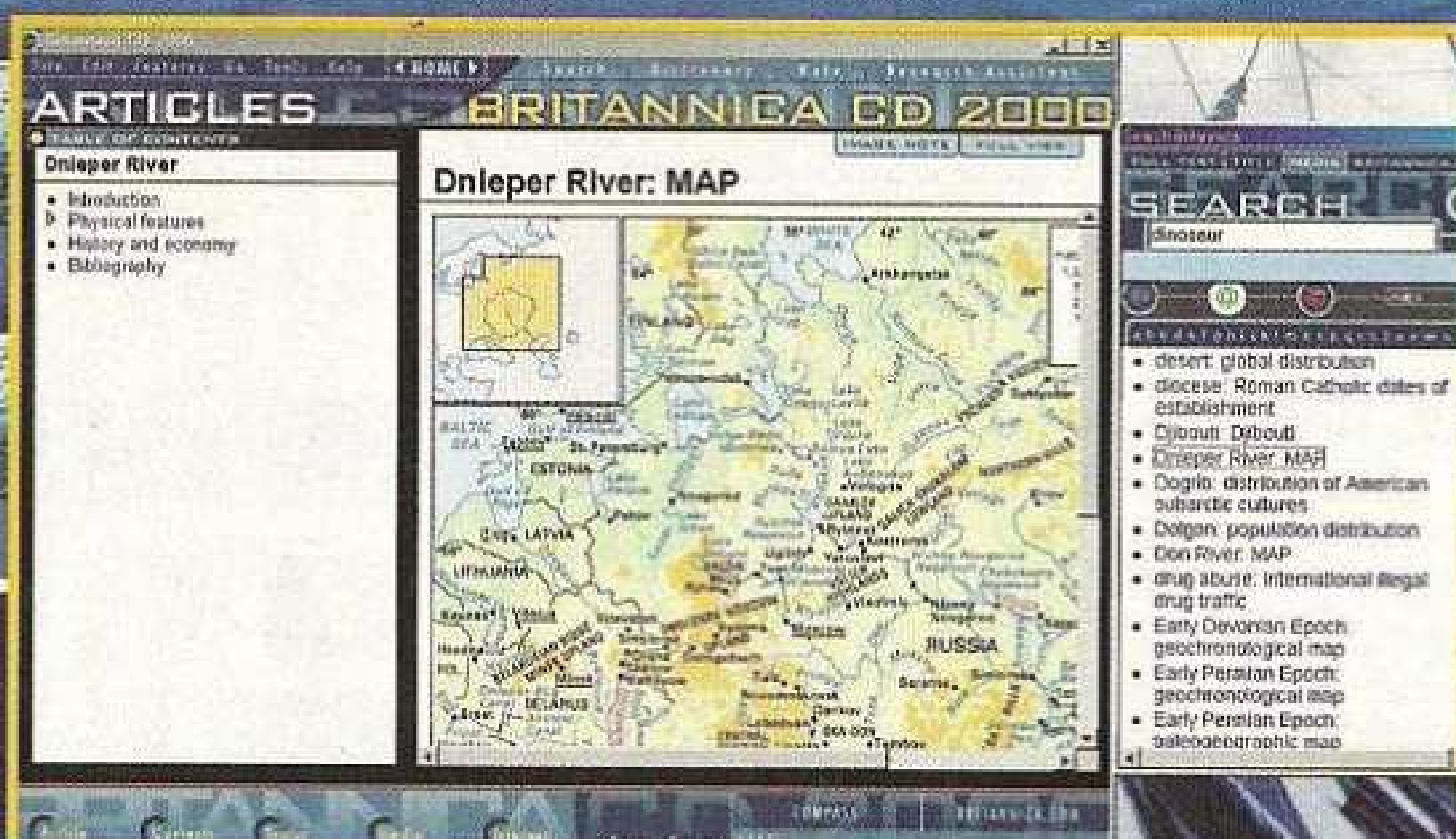
Innym bardzo ciekawym programem pomocnym podczas samodzielnej nauki języka jest Tell Me More firmy Techland. Największą zaletą tego progra-



Słownik Kontekstowy ma przejrzyste i łatwe w użyciu menu. Odnajdywanie poszczególnych wyrazów nie powinno sprawić ci kłopotu



Z programem FCE możesz przygotować się do tego trudnego egzaminu. Znakomicie opracowane symulacje oszczędzą ci sporo stresu



Bardzo wartościowym dodatkiem do Multimedialnej Encyklopedii Powszechnej 2002 jest renomowana Encyklopedia Britannica

mu jest możliwość ćwiczenia prawidłowej wymowy. Większość z nas nie ma możliwości na co dzień rozmawiać w obcym języku. Tell Me More zamieni twój komputer w cierpliwego partnera do rozmowy. Dzięki systemowi rozpoznawania mowy opracowanemu przez francuską firmę Auralog program ma możliwość porównywania twojej wymowy z wzorcem nagranym przez lektora. Co więcej, system analizuje to, co mówisz, i jeśli tylko cię zrozumie, to na pewno odpowie. Tell Me More to prawie prywatny nauczyciel w twoim domu, z którym możesz rozmawiać na wiele interesujących tematów. Kurs jest bardzo obszerny, więc nie ma obawy, że szybko obgadacie wszystkie sprawy.

Wydawca: Techland
Cena: 299 zł
W sieci: www.techland.com.pl

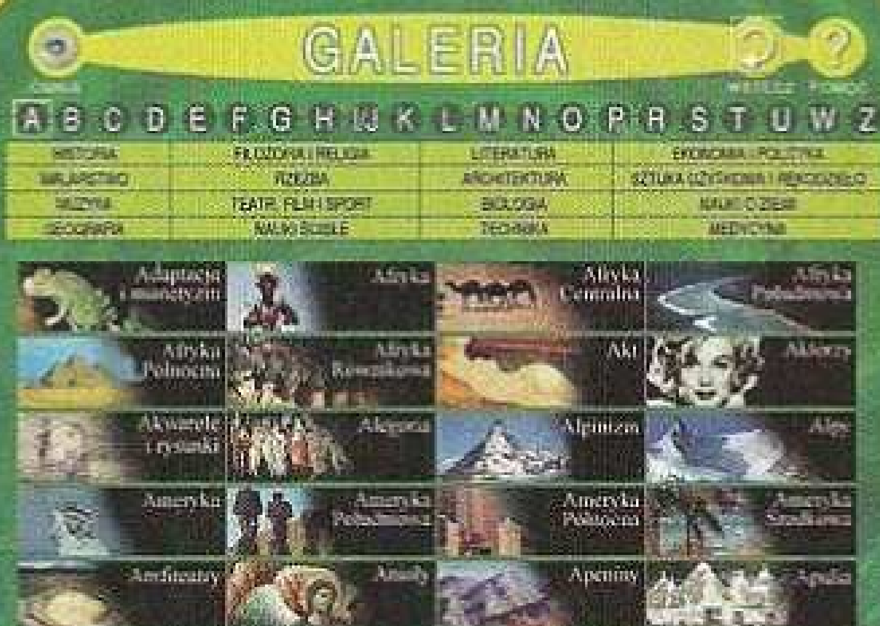
Koniec nauki należy oczywiście zwieńczyć zdanym egzaminem. Jednym z najpopularniejszych certyfikatów potwierdzających dobrą znajomość angielskiego jest FCE (First Certificate in English). Świadectwo to uznawane jest na całym świecie, a i w Polsce jego posiadacze mogą liczyć na różne ulgi, na przykład zwolnienie ze zdawania języka angielskiego na maturze. W Polsce egzaminy FCE przeprowadza British Council.

Zanim przystąpisz do egzaminu, warto się do niego solidnie przygotować. Bardzo dobry program przyszykowany pod kątem tego certyfikatu wydała firma Supermemo. Multimedialny pakiet FCE zawiera bogaty zestaw testów i pytań podobnych do tych, jakie występują na egzaminie. Dodatkowo na krążku znajdują się dwie bardzo dobrze dopracowane symulacje egzaminu. Przykładowe sprawdziany zawierają pytania z wszystkich części FCE w typowych dla tego egzaminu proporcjach. Jeśli pozytywnie przez nie przejdziesz, to bez obaw możesz przystępować do prawdziwego egzaminu.

Wydawca: Supermemo
Cena: 99 zł
W sieci: www.supermemo.pl

Encyklopedie

Języki obce, chociaż bardzo ważne, stanowią tylko część twojego edukacyjnego trudu. A co z resztą? Oczywiście istnieją programy dostosowane do wymagań każdego przedmiotu, jednak nie ma potrzeby kupować od razu kilkudziesięciu zestawów, ponieważ większość potrzebnych informacji znajdziesz w multimedialnych encyklopediach powszechnych. Encyklopedie papierowe mają wiele wad, są ciężkie, trudno w nich cokolwiek znaleźć, hasła nie są wzajemnie ze sobą powiązane, nie ma również co marzyć o jakichkolwiek mutimediach. Cóż z tego, że przeczytasz coś o Portugalii, skoro nie będziesz mógł nawet posłuchać hymnu tego kraju.



Encyklopedia Omnia zawiera bardzo dużo znakomitych zdjęć

Wszystkich tych ograniczeń pozbawione są encyklopedie multimedialne. Jedną z nich jest przygotowana przez firmę De Agostini Encyklopedia Omnia 2002. Nazwa trochę buńczuczna (Omnia, z łac. „wszystko"), jednak ilość materiałów zamieszczony na czterech płytach jest niemała (56 000 haseł, 6700 zdjęć i ilustracji, 760 map, ponad 300 tabel, prawie 150 filmów i animacji). Materiały multimedialne mogłyby być trochę dłuższe i odrobinę lepszej jakości.

Encyklopedia jest co roku wzbogacana o nowe informacje z różnych dziedzin. W najnowszej edycji znalazło się m.in. hasło o Adamie Małyszu.

Pakiet Omnia to nie tylko encyklopedia, ale również kilka innych bardzo przydatnych narzędzi, takich jak Słownik Wyrazów Obcych Władysława Kopalińskiego, zawierający około 20 tysięcy haseł. Najmłodszych użytkowników z pewnością ucieszy dołączona gra edukacyjna Planeta OMNIA, w której gracz odtwarza powstawanie życia na Ziemi i jego dalszą ewolucję.

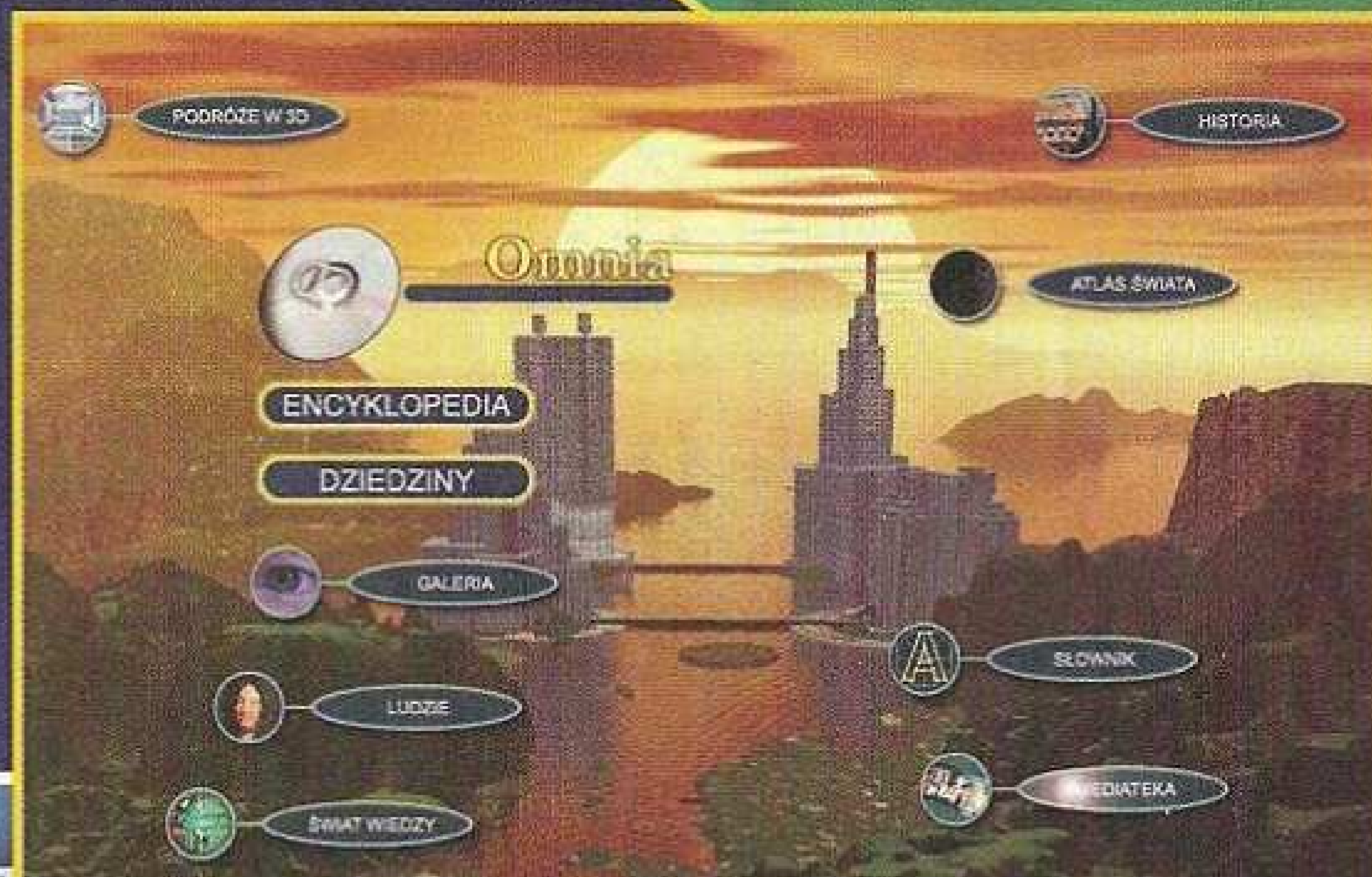
Wydawca: De Agostini
Cena: 199 zł (w Internecie 149 zł)
W sieci: www.omnia-online.pl

Innym bardzo ciekawym produktem jest Multimedialna Encyklopedia Powszechna – edycja 2002. Jest to już piąte zmienione i uzupełnione wydanie tej popularnej encyklopedii. W skład wydawnictwa wchodzą 3 płyty, na których znajdziesz ponad 122 000 haseł, słownik wyrazów obcych, około 6500 materiałów multimedialnych i 1800 ilustracji.

Specjalnym dodatkiem w tym roku jest płyta ze znaną na całym świecie encyklopedią Britannica. Szkoda tylko, że jest to jej wersja sprzed dwóch lat i na dodatek w języku angielskim. Ale z drugiej strony, może to być znakomita okazja do wypróbowania swoich umiejętności językowych.

Program nie jest niestety wolny od kilku wpadek merytorycznych i technicznych.

Wydawca: Optimus Pascal Multimedia
Cena: 99 zł
W sieci: www.opm.pl



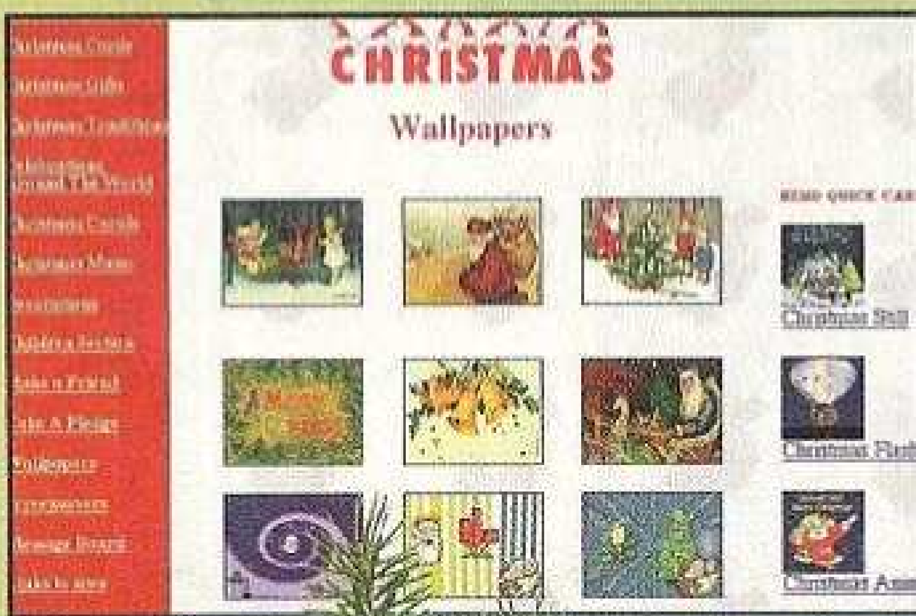
Menu startowe w Encyklopedii Omnia 2002 jest przygotwane bardzo estetycznie. Stąd będziesz wyruszał we wszystkie swoje wirtualne podróże

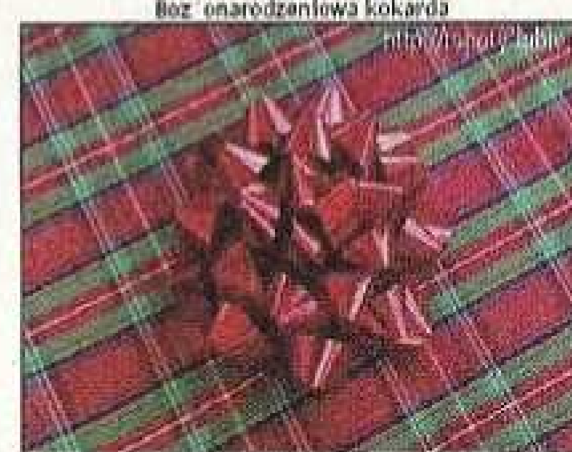
Tekst: Aleksander Winciorek

Wytapetuj sobie kompa

freecomputerwallpaper.com

Święta sprzyjają zmianom i porządkom. Również na twoim komputerze powinna zapanować świąteczna atmosfera. Jak tego dokonać? To bardzo proste. Najpierw przeprowadź generalne porządki, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz komputera, a później udekoruj swoją maszynę jakimiś świątecznymi gadżetami. Nie chodzi tu oczywiście o wieszanie bombek na monitorze, chociaż i to jak najbardziej jest wskazane, lecz o przyozdobienie pulpitu stosowną tapetą. Świetnym miejscem do poszukiwań atrakcyjnych tapet jest strona http://freecomputerwallpaper.com/, na której znajdziesz bazę ponad 1300 stron z tapetami pogrupowaną w wiele kategorii. W witrynie znajduje się też wygodna wyszukiwarka. Na pewno znajdziesz tu coś, co cię zadowoli i to nie tylko podczas zbliżających się świąt.









Więcej świątecznych tapet możesz znaleźć na stronie **http://www.tapety.lubie.pl**. Inną ciekawą stronę świąteczną znajdziesz w Sieci pod adresem **http://www.christmascarnivals.com**. Oprócz tapet i e-kartek znajdują się tu również materiały dotyczące tradycji świątecznych, ozdób choinkowych, potraw i kolęd. Warto kliknąć przed świętami.

Stare, ale jare

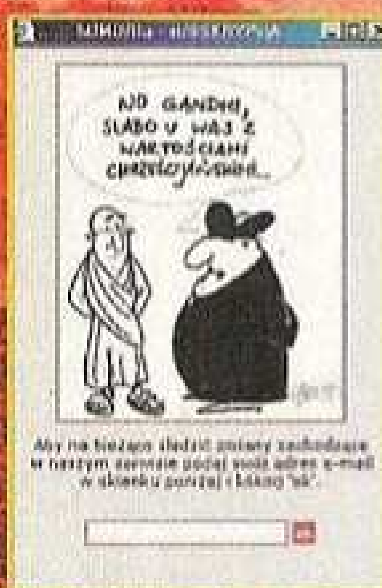
www.bitzone.pl

Mimo że co miesiąc pojawiają się na rynku nowe, szybsze i doskonalsze komputery, to wciąż jest wielu ludzi, którzy nie pozbyliby się swojego Commodore 64 czy ZX Spektrum za nic na świecie. Traktują oni swoje maszyny raczej jako obiekt kolekcjonerski niż maszynę do pracy. To właśnie głównie z myślą o nich powstają strony w stylu **http://www.bitzone.pl/**, na której znajduje się wiele informacji na temat komputerów i systemów z lamusa. Każdy miłośnik tych niemłodych już maszyn może poczytać tutaj o ich osiągach i możliwościach. Niedługo przyjdą z pewnością takie czasy, że sprawny Amstrad będzie wart dużo więcej niż najnowszy model z Pentium 87 na pokładzie. Kolekcjonowanie starych komputerów to bardzo ciekawe hobby i – póki – co, dużo tańsze, niż zbieranie, na przykład, starych samochodów.

BIT ZONE

Śmiechu warte

www.humoria.pl



W Sieci jest bez liku stron z humorem, kawałami i innymi śmiesznostkami. Strona http://www.humoria.pl/ jest inna niż te wszystkie katalogi lepszych lub gorszych dowcipów. Autorzy strony mają swoją własną i na dodatek bardzo interesującą wizję tego, co jest śmieszne. Aby przekazać ją światu, założyli chyba pierwszy polski kabaret internetowy. Teksty i obrazki umieszczone na stronie reprezentują humor najwyższych lotów. Ich żarty mogą się podobać lub nie, jednak nie sposób przejść obok nich obojętnie. Witryna została już doceniona nie tylko w środowisku sieciowym, ale również w innych mediach. A co właściwie znajduje się na stronach Humorii? O tym przekonaj się sam. Jest tu tyle materiałów, że wystarczy na kilka godzin dobrej zabawy.



Darmowe programy

www.free2try.com

Wiele się ostatnio mówi o kryzysie w branży komputerowej. Tak szybko powstające niegdyś firmy, równie szybko teraz upadają. Miliony dolarów zainwestowane w wirtualne przedsięwzięcia nie przyniosły oczekiwanych zysków i firmy nie chcą już dalej płacić za kosztowne internetowe interesy. W związku z tym coraz mniej jest w sieci stron, które oferują coś za darmo. Wiele usług staje się płatnych i chyba nie ma od tego odwrotu. Niemniej, można jeszcze uświadczyć w cyberprzestrzeni takie przyczółki, które oferują internautom wiele darmowych atrakcji. Jedną z nich jest witryna **http://www.free2try.com/**, na której możesz znaleźć wiele przydatnych i zarazem bezpłatnych aplikacji. Jeśli nie chcesz płacić bajońskich sum za oprogramowanie, to koniecznie powinieneś tu zajrzeć. Strona działa szybko i mimo że serwer jest poza Polską, wszystko ściąga się bardzo żwawo. Polecamy.

Jak się pojedynkować

www.icm.com.pl/pojedynki



Jeszcze przed wojną każda zniewaga wymagała stosownej reakcji. Jeśli ktoś obraził kogoś słowem, pismem lub w jakikolwiek inny sposób, mógł być wyzwany na pojedynek. Zdarzały się przypadki, że ktoś przypłacał życiem jakąś błahostkę. Teraz wszelkie zniewagi są na porządku dziennym i nikt nie żąda za nie satysfakcji, a szkoda... O ile ciekawsze byłyby spacery po parku, gdyby można było natknąć się w nim na pojedynkującą się parę. W pojedynkach mogli uczestniczyć tylko ludzie, którzy na to zasługiwali z racji urodzenia.

Czy ty jesteś człowiekiem honoru? Możesz się o tym przekonać na stronie **http://www.icm.com.pl/pojedynki/**. Znajdziesz tutaj Polski Kodeks Honorowy, według którego postępowali niegdysiejsi dżentelmeni. Przeczytasz tu również szczegółowy instruktaż przygotowania pojedynku i wiele innych, aktualnych również

Zeskanuj swojego kota

www.cat-scan.com

Ludzie mają różne dziwne pomysły. Jednak trzeba przyznać, że pomysł na zeskanowanie swojego kota jest dość oryginalny. A na taki właśnie wpadli autorzy strony **http://www.cat-scan.com/**. Znajdziesz tu dokładne instrukcje, jak przygotować kota oraz skaner do tej operacji. A trzeba dodać, że nie jest to rzecz łatwa. Koty są wyjątkowo trudnym materiałem do wykonywania skanów i czasami, nie wiedzieć czemu, nie chcą współpracować.

Przy skanowaniu kota trzeba pamiętać o kilku podstawowych zasadach. Po pierwsze, należy zadbać o to, żeby się nie denerwował i nie pobrudził lub nie uszkodził skanera. Trzeba również bardzo uważać na klapę, bo bardzo łatwo wyrządzić kotkowi krzywdę. Reszta to już drobnostki.

Po co komu zeskanowane koty? Nie wiadomo. Wiadomo tylko, że te dość niesamowite obrazki można obejrzeć na stronie Cat Scan. A jeśli sam chciałbyś zeskanować swojego ulubieńca, to nic nie stoi na przeszkodzie. Autorzy strony zawsze służą pomocą.



Po prostu gry www.pd.pl

W dzisiejszych newsach nie mogło zabraknąć strony o grach. Przecież to głównie dla gier kupujesz naszą gazetę i słusznie możesz oczekiwać, a nawet wymagać, że będziemy pisali przede wszystkim o grach. Zgodnie z życzeniem prezentujemy kolejną stronę z serii „wszystko w jednym". Pod króciutkim adresem http://pd.pl/ mieści się witryna o niepokojącym tytule Player's Desert.

Witryna przygotowana jest dość starannie i zasługuje na dobre noty. Mimo że nie zachwyca estetycznie, to warto tutaj od czasu do czasu zajrzeć i zobaczyć, co też autorzy Player's Desert mają do powiedzenia na temat twojej ulubionej gry. Oprócz recenzji, na uwagę zasługują dość obszerne poradniki i ciekawe galerie. Możesz ściągnąć stąd również najnowsze dema oraz patche. Bardzo przydatna jest zamieszczona wyszukiwarka. Ogólnie, strona bardzo przyzwoita i warta odwiedzenia.



Kalkulator

www.kalkulatory.pl

W Sieci pojawiła się niedawno bardzo interesująca strona dla miłośników matematyki i nie tylko. Po adresem **http://www.kalkulatory.pl** zamieszkała witryna, na której możesz znaleźć wiele intersujących zadań, łamigłówek i innych ciekawostek. Ponadto, autorzy strony zamieścili szczegółowe opisy wielu modeli kalkultorów, które mogą przydać się podczas rzowiązywania niektórych zadań. Polecamy!





dziś wskazówek. Uprzedzamy, że bardzo trudno sprostać niektórym wymaganiom i niełatwo zasłużyć na miano dżentelmena. Ale spróbować warto.

Możesz pomóc www.celestynow.dernet.com.pl

W Clicku!, oprócz opisów stron rozrywkowych i śmiesznych, zamieszczamy również opisy tych nieco poważniejszych, zasługujących na szczególną uwagę. Do takich z pewnością należy strona schroniska dla bezdomnych zwierząt w Celestynowie pod Warszawą. Pod adresem http://www.celestynow.dernet.com.pl/ znajdziesz wizytówkę tej placówki. Do schroniska trafiają zwierzęta z reguły zaniedbane i opuszczone przez ludzi, smutne. Schroniska nie byłyby potrzebne, gdyby ludzie byli bardziej odpowiedzialni.

Teksty: Alexander Wysiorek; Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H. Bauer

TOP 5 WWW

Grudzień to doskonały okres na zakupy. Wiedzą o tym zarówno handlowcy, jak i klienci. A co może w grudniu zainteresować czytelnika Clicka? Oczywiście, że gry. Dzisiaj w Top 5 przedstawiamy dobre sklepy sieciowe z twoimi ulubionymi grami.



www.gry-online.pl/sklep/sklep.asp 5



www.timsoft.pl 5-



www.tomsoft.com.pl 4+

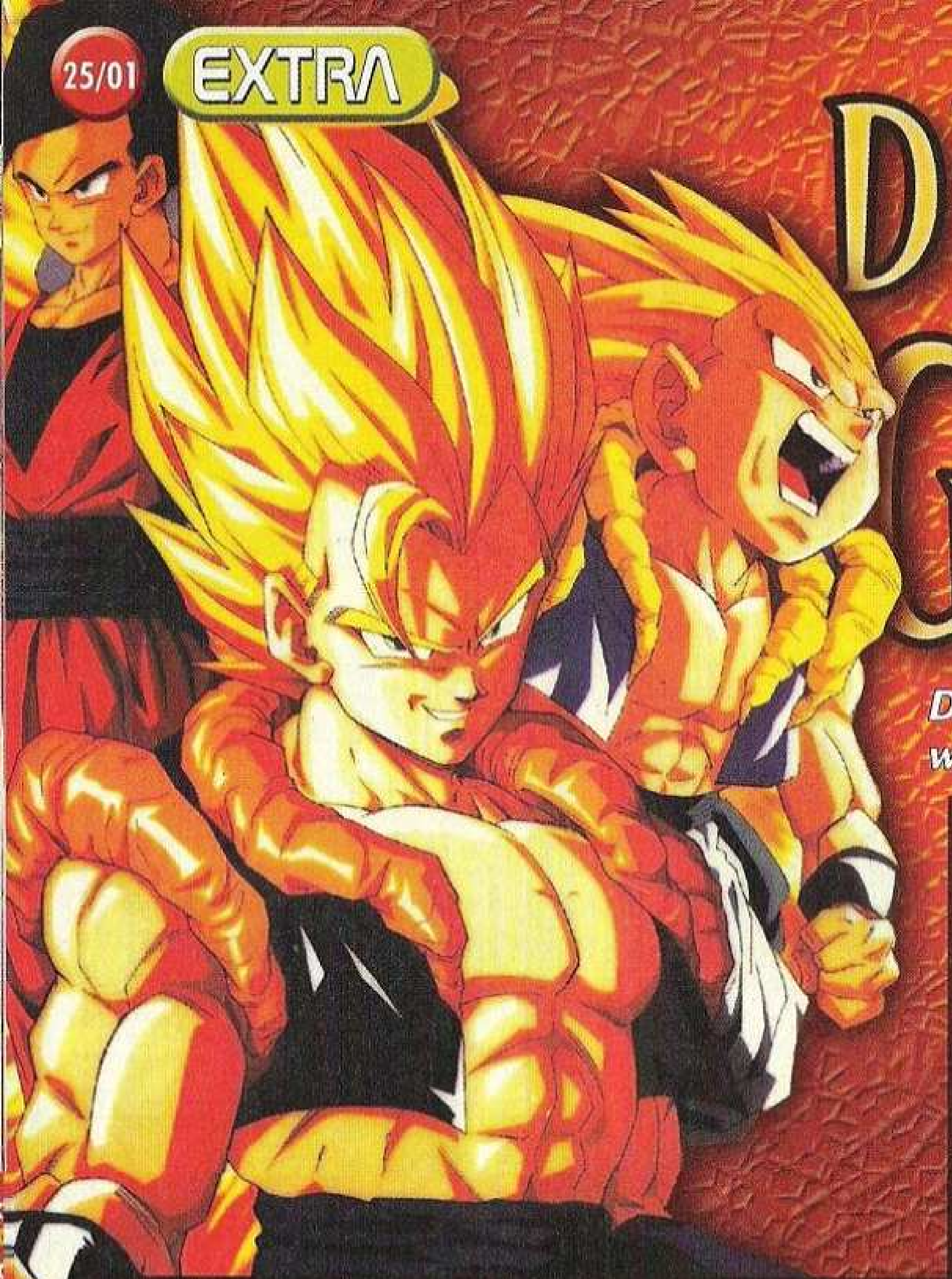


www.planetagier.com.pl 4



www.play.com.pl 4+

DRAGON BALL GADŻETY



Dla wszystkich fanów filmów i gadżetów mamy dobrą wiadomość: możesz ich mieć teraz pod dostatkiem

Poduszki Dragonball

Mięciutka poducha z bohaterami serii o Smoczych Kulach sprawi, że będziesz śnił o nowych przygodach swoich ulubieńców.



Gra kieszonkowa Dragonball

Mała gra polegająca na możliwie najszybszym wciskaniu odpowiednich przycisków.

Dystrybutor: Toysarus.com
Cena: 32 zł



Film: Dragonball Z: Martwa Strefa

Nasi bohaterowie nie są już jedynymi istotami, umiejącymi posługiwać się smoczymi kulami. Owe kule wpadły w ręce szalonego Doktora, który za ich pomocą zamyka wojowników w „Martwej strefie". Czy Songo i jego towarzysze wydostaną się ze śmiertelnej pułapki?
To już drugi pełnometrażowy film Dragonballa, dostępny w Polsce.

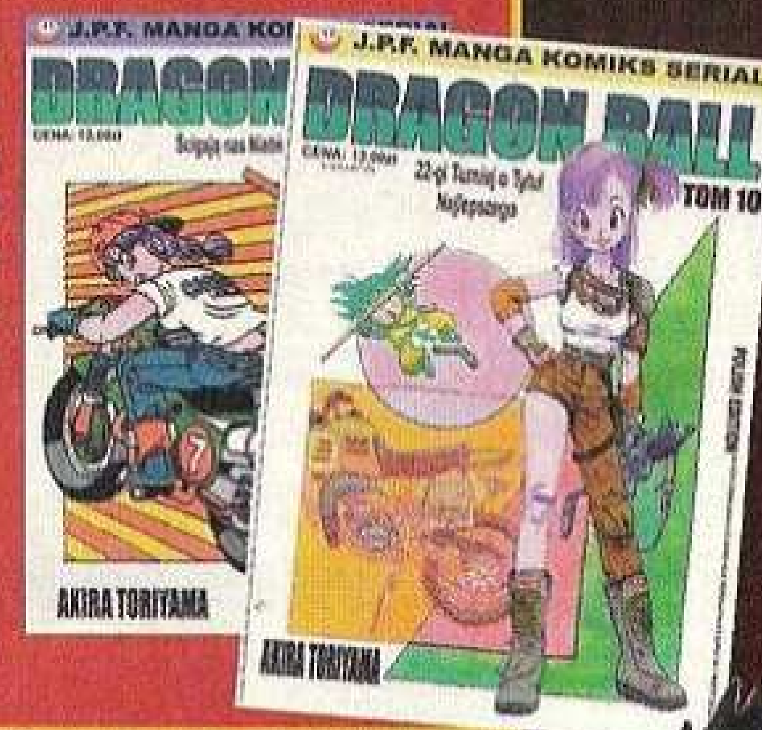
Czas: ok. 50 min
Wersja PL: lektor
Cena: 49,90 zł



Komiksy: Dragonball

Oryginalne przedstawienie serialu w postaci mangowych książeczek. W Polsce dostępna jest tylko pierwsza część ich telewizyjnego odpowiednika.

Cena: 7,90 zł
Dystrybutor: J.P. Fantastica



Gra: Dragonball Z (PSX)

Teraz zdołasz sam urządzić wielki turniej walk i pokierować jego uczestnikami, wykorzystując ich tajne umiejętności.

Cena: 199 zł



Koszulki z bohaterami Dragonballa

Koszulki z wizerunkami Songa i jego przyjaciół. W sam raz na prezent choinkowy dla prawdziwego fana kultowego już serialu.

Rozmiary: L, M, XL
Cena: 39,90 zł

Figurki wojowników z serialu Dragonball

Plastikowe figurki do zabawy lub do kolekcjonowania. Możesz postawić je na półce i codziennie podziwiać.

Wielkość: 16-17 cm
Dystrybutor: Toysarus.com
Cena: 48 zł







Skarbonka Dragonball

Plastikowa skarbonka z walczącym Songiem i kosmicznymi wojownikami.

Cena: 32 zł
Dystrybutor: Toysarus.com



Kostiumy bohaterów Dragonball

Teraz i ty możesz wyglądać jak Songo lub inny wybrany wojownik. Pamiętaj jednak, że umiejętności bitewnych nie nabędziesz wraz z kostiumem.

Rozmiary: M, L, XL
Cena: 19 zł

Tekst: Dawid Muszyński

Karty do gry – wersja Polska

Karty przeznaczone raczej do kolekcjonowania niż do gry. Znajdziesz je w każdej paczce chipsów Chio.

Dystrybutor: CHIO
Cena: 2,90 zł



Karty do gry – wersja USA

Karty do gry z bohaterami, technikami walki oraz przedmiotami z serialu.

Firma: SCORE
Do nabycia: www.dbzcardgame.com
Cena: 19,50 zł (w paczce jest 9 kart)





MUMINKI

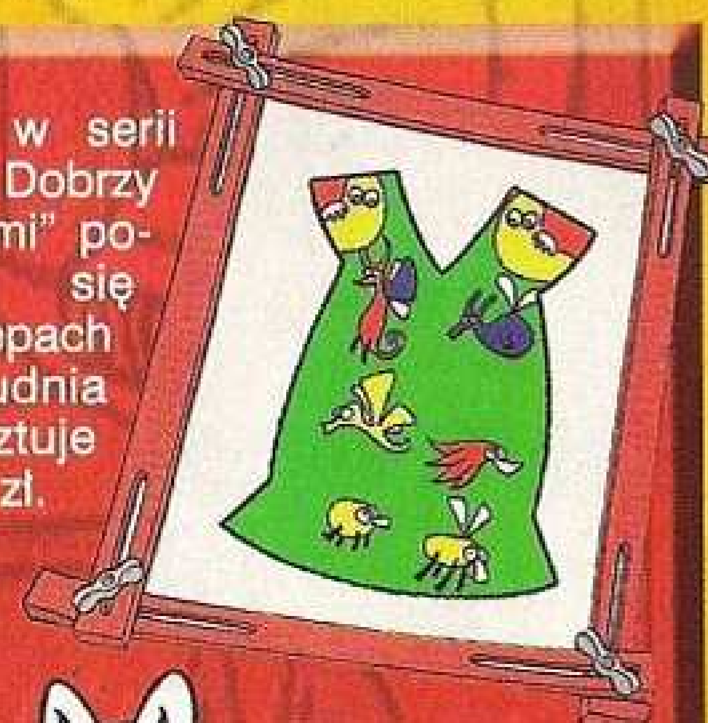


Tajemnica niewidocznego dziecka

Muminki są śliczne, słodziutkie, sympatyczne... A do tego ostatnio coraz częściej przenoszą się z kart powieści Tove Jansson do świata gier komputerowych. I jest im tam bardzo dobrze!







Pewnego dnia do Doliny Muminków zawitał dziwny gość. Była to dziewczynka, a raczej... jej dzwoneczek, dzięki któremu Muminek, jego rodzina i przyjaciele wiedzieli, gdzie znajduje się ta tajemnicza istotka. Nini (tak nazywała się dziewczynka) była bowiem niewidzialna. Ktoś źle ją kiedyś potraktował, mała postanowiła nikomu nie wchodzić w drogę i w końcu... znikła. To prawdziwy kłopot, ale nie ma takiego problemu, z jakim nie poradzi sobie Mama Muminka. A i Ty masz teraz doskonałą okazję, by pomóc Nini. Została ona bowiem bohaterką gry komputerowej, opartej na jednym z opowiadań Tove Jansson. MUMINKI: TAJEMNICA NIEWIDOCZNEGO DZIECKA to kolejny tytuł z serii gier o śmiesznych trollach. Twoje zadanie nie będzie proste. Czeka na Ciebie wiele zadań, w których musisz udowodnić, że Nini wcale nie musi się wstydzić, bo jest przecież bardzo mądrą i sprytną dziewczynką. Przed Tobą gra w badmintona z Muminkiem, rozwiązywanie naukowych problemów Tatusia, śpiewanie piosenek z Mamusią, zbieranie jabłek z Małą Mi i układanie melodii z Włóczykijem. Jak widzisz, pojawią się tu wszyscy bohaterowie sławnej Doliny! Baw się z nimi dobrze.



Gra w serii „Twoi Dobrzy Znajomi" pojawiła się w sklepach 5 grudnia i kosztuje 69,90 zł.



KONKURS





W Wielkim Konkursie Świątecznym CLICK!, CD Projekt i KFC możecie wygrać 20 maskotek ślicznych Muminków oraz 10 gier TAJEMNICA NIEWIDOCZNEGO DZIECKA. Wystarczy przysłać na adres redakcji: CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa pracę plastyczną wykonaną metodą kolażu (łączenie rysunku zrobionego kredkami, wycinanki, naklejania materiałów itp.) na temat „Moje święta bez komputera" i odpowiedzieć na pytanie: Jak nazywa się przyjaciel Muminka. Na Wasze prace czekamy do 31 stycznia 2002 r. (Informacje o konkursie także na str. 80)

A do KFC zapraszamy na Muminkowe promocje!

CDPROJEKT



Disney's ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Marzyć każdy może... Marzenia filmowe mają to do siebie, że łatwiej je spełnić niż w rzeczywistości. A co zrobić, gdy chce się odkryć Atlantydę?



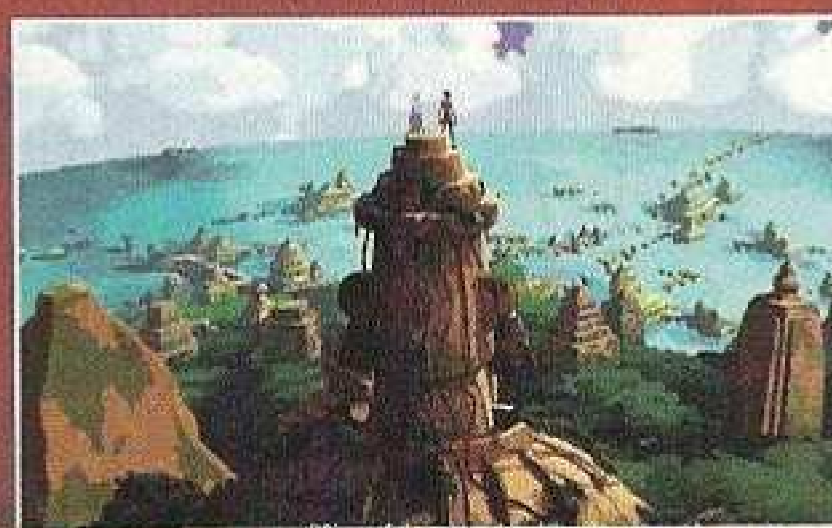
Atlantis: The Lost Empire (w po polskim tłumaczeniu Atlantyda: Zaginiony Ląd) to nowy film z jakże prężnej wytwórni filmowej Disney'a. Jak co roku, także i tej zimy koncern wypuścił swoje kolejne animowane mini-dzieło, które ma ambicję stać się przebojem na miarę „Alladyna" czy „Pięknej i bestii". Czy mu się to uda? Młodszym widzom na pewno się spodoba, tym trochę starszym może przeszkadzać maniera, w jakiej film przygotowano – tym razem bliżej mu do fabularnej sensacji spod znaku Indiany Jonesa i japońskiej mangi, niż cukierkowych opowiastek made by Disney. Jest więc głośno, dynamicznie i może trochę nazbyt brutalnie (te wszystkie strzelaniny...). Akcja zdaje się jednak wciągająca, a przecież o to chodzi.



Bohaterem jest młody naukowiec marzący o odnalezieniu mitycznej, zaginionej przed wiekami Atlantydy. Cóż z tego, skoro ma plany i przewodniki, nie ma natomiast tego, co w takiej sytuacji najbardziej potrzebne – wystarczającej ilości gotówki. Na szczęście spotyka na swej drodze pewnego ekscentrycznego milionera, który – jak łatwo się domyślić – pomoże bohaterowi w realizacji marzenia. Po drodze będzie jeszcze mnóstwo przygód i komplikacji, upragniony cel, piękna kobieta i... Resztę sprawdźcie sami.



Prapremiera filmu miała miejsce już kilkanaście dni temu, 18 listopada 2001 roku, w sali Kongresowej warszawskiego Pałacu Kultury. Zorganizowała ją firma Sony, będąca na naszym rynku dystrybutorem gry ATLANTIS, przeznaczonej na PS One. Oprócz pokazu filmu na uczestników czekał turniej gry na konsoli, a na zwycięzców cenne nagrody stanowiące dodatkową motywację do zabawy. 10 najlepszych graczy mogło zdobyć konsole oraz związane z nimi gry i gadżety. Szybko okazało się, że 10 stanowisk PLAYSTATION 1 do zabawy to zdecydowanie za mało, bowiem o 17.00 tłoczyło się koło nich już około 100 osób chętnych sprawdzić się w zawodach. Były prawdziwe emocje, płacz lub szaleńcza radość, a po tych wszystkich atrakcjach seans filmowy na ukojenie nerwów zwycięzców i przegranych. Mamy nadzieję, że tego typu imprezy Sony będzie organizować częściej. Już niedługo przecież premiera zapowiadanego na przebój 2002 roku filmu „Monsters", którym wytwórnia Disney'a chce zdetronizować króla tegorocznej animacji – „Shreka".





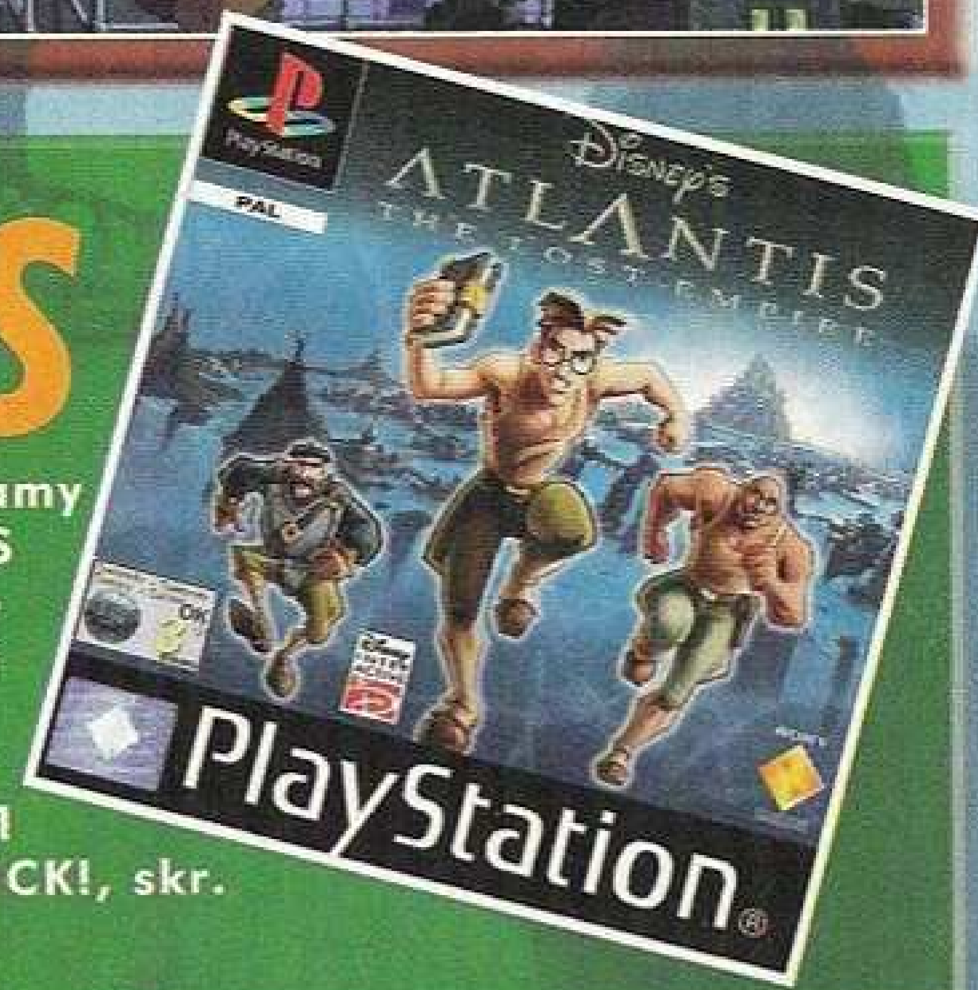
SONY-party

A tak właśnie wyglądała gorączka zabawy w ATLANTIS: THE LOST EMPIRE na imprezie zorganizowanej przez Sony w warszawskim Palacu Kultury. Piszemy o niej powyżej.



KONKURS

W konkursie CLICKA! i firmy Sony mamy dla Was zestawy gier ATLANTIS na PS One oraz podkładki pod mysz. Otrzymają je ci, którzy odpowiedzą na pytanie: „Jak po polsku brzmi nazwa Atlantis"?, naklеją kupon ze str. 76 na kartkę pocztową i prześlą ją do 31 stycznia 2002 na adres: Redakcja CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 Warszawa.



Tekst: Eeyore; Zdjęcia: Sony Poland

Jednym zdaniem

Randka z Bravo.pl

Zaprzyjaźniony portal internetowy www.bravo.pl będzie patronem medialnym nowego dodatku do THE SIMS – RANDKA. Ciekawe, czy ten fakt wpłynie na częstsze umawianie się na randki internetowych gości portalu? Może tak, może nie – tego nie wiemy, ale za to możemy polecić wam odwiedzenie adresu www.bravo.pl

Nokia 7650

Nowy model telefonu komórkowego – Nokia 7650 (kodowa nazwa: Calypso) – został zaprezentowany dziennikarzom pod koniec listopada. Nowością jest fakt, że urządzenie zostało wyposażone w kolorowy wyświetlacz o rozdzielczości 208x176 pikseli. Pochodząca z Finlandii firma nadal cieszy się pozycją lidera na rynku telefonów komórkowych, a model Nokia 9210 jest w tej chwili najlepiej sprzedającym się asystentem elektronicznym w Europie.

Zarabiają na nas kokosy

Rynek elektronicznej rozrywki ma się tak dobrze, jak nigdy dotąd. W ciągu pierwszych 9 miesięcy roku 2001 obrót amerykańskiego przemysłu gier wideo wyniósł aż 4,3 miliarda dolarów, o jedną trzecią więcej niż w ubiegłym roku. Do tych wyników nie wliczono jeszcze sprzedaży nowych konsol X-Box i GameCube. Co więcej, w okresie świątecznym przewidywany jest dodatkowy wzrost obrotów.

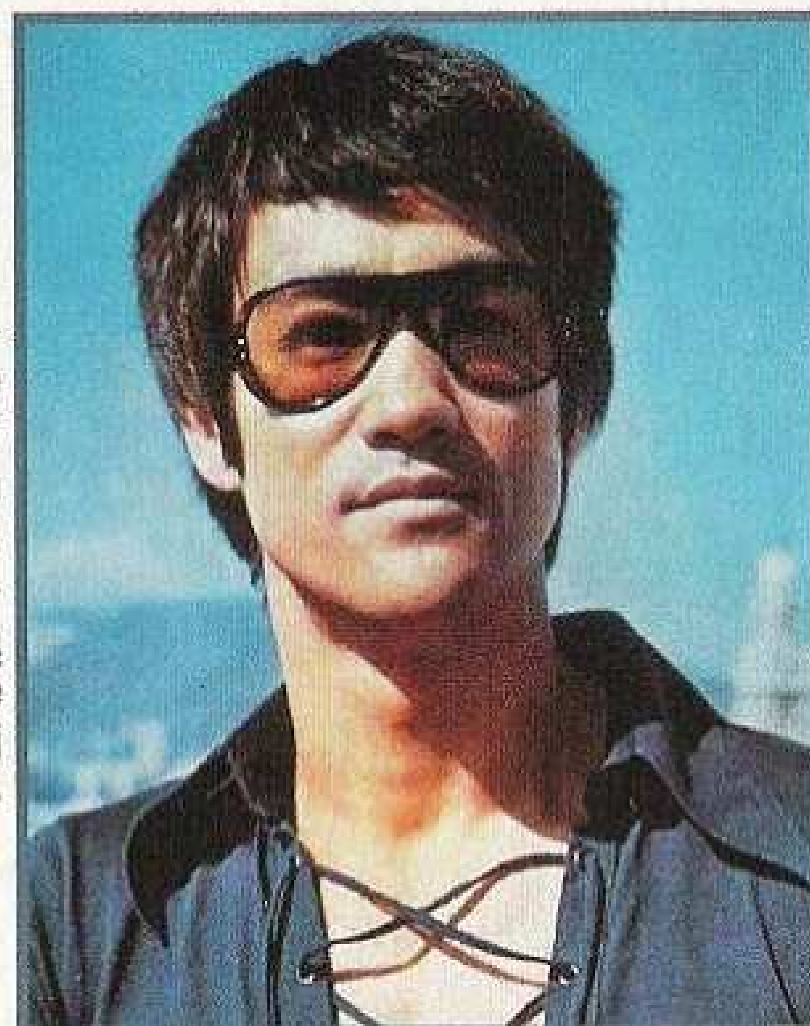
Internet, jak wódzia i gandzia

20 listopada rozpoczęły się w Łodzi badania dotyczące uzależnienia uczniów od narkotyków, alkoholu i Internetu. Ankiety zostaną wypełnione przez 3 tysiące uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i liceów ogólnokształcących. W ankiecie znajdują się między innymi pytania: „Czy siadając do komputera, czujesz podniecenie?" i „Czy śpisz w nietypowych porach?". Psychologowie twierdzą, że osoby uzależnione od Internetu przestają kontrolować czas, mają coraz więcej problemów w kontaktach międzyludzkich i zaczynają opuszczać się w nauce. U osób uzależnionych pojawia się zespół abstynencyjny, gdyż – pozbawione kontaktu z Internetem – stają się niespokojne, drażliwe i obsesyjnie myślą o tym, co się dzieje w Sieci. Zjawisko to najbardziej dotyczy osób korzystających z czatów i stron o tematyce erotycznej.

Komórka za gierkę

Jeśli kupisz grę komputerową dystrybuowaną przez IM Group, możesz dostać telefon komórkowy za złotówkę – tak brzmi świąteczna promocja firm Liberty Poland oraz IM Group. Szczegółowe informacje dotyczące tej sympatycznej promocji możesz znaleźć pod adresem gra@bipnet.pl.

Bruce Lee żyje!!!



Bruce Lee umarł w 1973 r. na skutek przedawkowania leków i nadużycia alkoholu. Ale specjalnie dla nas – miłośników jego talentu – ożyje w 2004 r. na ekranach kin. Południowokoreańska ekipa filmowa, pod wodzą producenta Chul Sina, planuje właśnie wtedy premierę filmu „Dragon Warrior". Budżet na razie wynosi 50 milionów dolarów i właśnie dzięki niemu stanie się możliwe wygenerowanie Bruce'a Lee. Przygotowano już listę azjatyckich aktorów specjalizujących się w sztukach walki, których ruchy będą rejestrowane przy pomocy techniki motion capture. Na tej podstawie stworzony zostanie wirtualny model ruchów nieżyjącego aktora. Producenci „Dragon Warrior" otrzymali oficjalną zgodę żony i córki gwiazdora, niezapomnianego bohatera takich filmów jak „Wejście Smoka" czy „Droga Smoka".

30 urodziny mikroprocesora

Pierwszy na świecie mikroprocesor stworzyli 13 listopada 1971 roku pracownicy firmy Intel. Jak łatwo policzyć, od skonstruowania chipu Intel 4004 minęło 30 lat. Procesor ten na początku stosowany był jako 4-bitowy układ sterujący pracą kalkulatora, wkrótce potem został jednak wyposażony w dodatkowe funkcje, dzięki którym wykorzystywano go jako element sterujący „inteligentnymi" urządzeniami. To pierwsze tak skomplikowane urządzenie elektroniczne zostało zaprojektowane przez trzech inżynierów: Federico Faggina, Marciana E. Hoffa i Stana Mazora. Intel 4004 składał się z 2300 tranzystorów i wykonywał około 100 tysięcy operacji na sekundę. Kilka miesięcy od chwili powstania procesor trafił do sondy kosmicznej Pioneer 10.



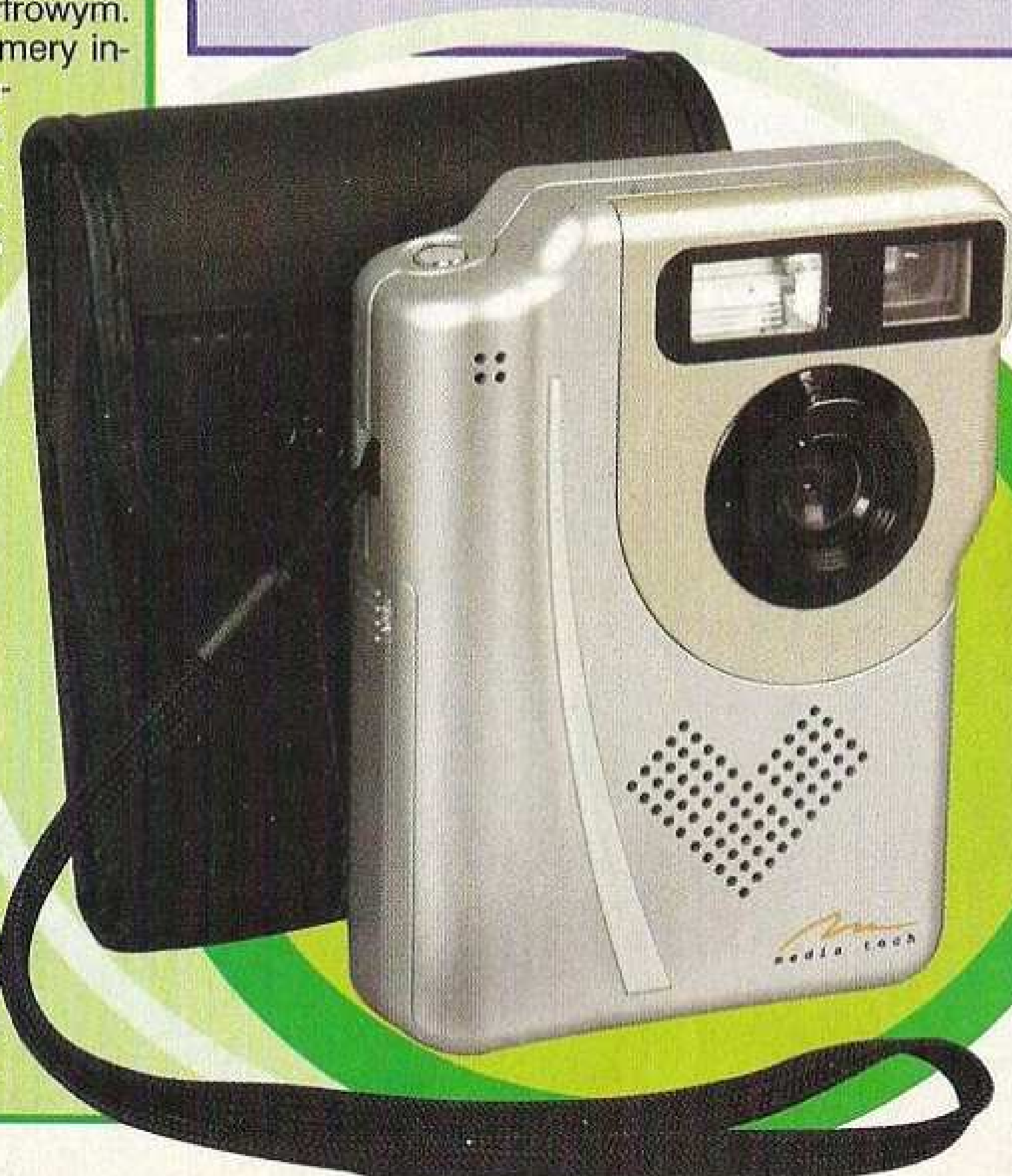
Superkomp



Blue Gene/L to najnowocześniejszy komputer na świecie, budowany przez firmę IBM. Będzie on 15 razy szybszy i aż 50 razy mniejszy niż podobne maszyny. Ma działać z nieprawdopodobną szybkością 200 teraFLOPS, czyli wykonywać 200 bilionów operacji zmiennoprzecinkowych w ciągu sekundy (najszybszy do tej pory IBM ASCI White RS/6000 SP pracuje z prędkością 12 teraFLPOS i zajmuje powierzchnię dwóch boisk do koszykówki)! Blue Gene/L, podobnie jak inne urządzenia jego typu, będzie używany do symulacji zjawisk fizycznych, takich jak trzęsienia ziemi, eksplozje czy też badania zmęczenia materiałów. To superurządzenie zamówione zostało przez Lawrence Livermore National Laboratory i będzie gotowe w 2005 roku.

Wiele w jednym

Triple Mode Digital Camera MT404 jest bardzo nowoczesnym, wielofunkcyjnym aparatem cyfrowym. Łączy funkcje aparatu fotograficznego, kamery internetowej, kamery wideo oraz dyktafonu. Wbudowana pamięć 64 MB pozwala wykonać 26 zdjęć w rozdzielczości VGA lub 107 zdjęć w rozdzielczości CIF (352x288 pikseli). Ta sama pamięć może być wykorzystana do nagrania 18 minut dźwięku. Urządzenie pozwala też na równoległe zapisywanie w tej samej pamięci i obrazów, i dźwięków (ale nie obrazu z dźwiękiem). Dodatkową zaletą jest wbudowana lampa błyskowa, zaopatrzona we własny wyłącznik. Umożliwia to robienie zdjęć również przy słabym oświetleniu. W trybie aparatu cyfrowego MT404 pozwala na robienie zdjęć pojedynczych po naciśnięciu przycisku lub automatycznie, z samowyzwalaczem. Możliwie jest też nagranie kilku/kilkunasto sekundowej sekwencji filmowej (długość zależy od rozdzielczości). Po podłączeniu do komputera aparat zamieni się w kamerę internetową, która świetnie spełni rolę wideotelefonu. W zestawie, oprócz kamery, znajduje się płyta z oprogramowaniem, futerał oraz pasek na nadgarstek. Baterie pozwalają na wykonanie ponad 500 zdjęć. Urządzenie, które waży zaledwie 150 gramów, jest w sprzedaży od połowy listopada.



W samochodach wygodniej



Communiport to zaprezentowany przez firmę Delphi Automotive Systems pierwszy na świecie zintegrowany system audiowizualny, przeznaczony dla pasażerów samochodów osobowych. Pozwala na odtwarzanie płyt DVD i CD, wyposażony jest również w system nagrzewczy tylnych siedzeń i układ klimatyzacyjny. Do dyspozycji są wejścia audio-wideo dla konsol, kamer wideo czy odtwarzaczy. System Communiport pojawi się w sprzedaży w 2002 roku w takich markach samochodów, jak: Chevrolet Venture, Pontiac Montana i Minivan Oldsmobile Silhouette.

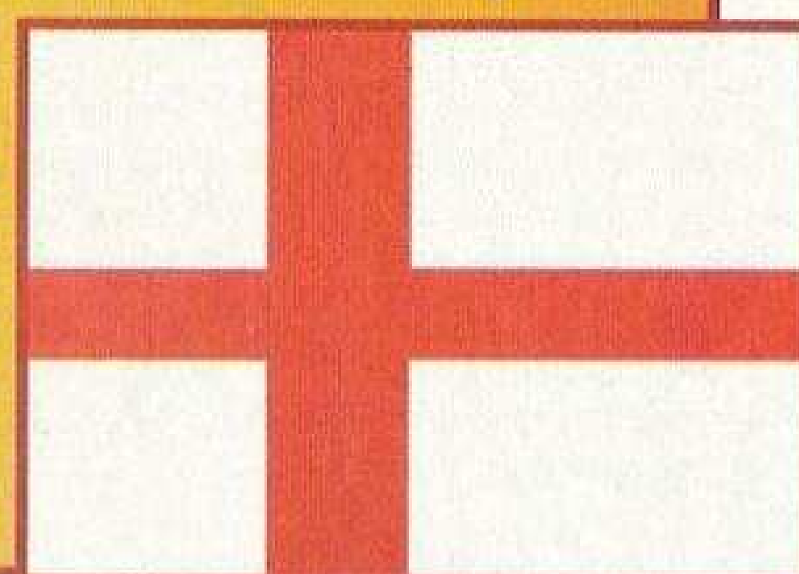
Precz z rasizmem

Rada Europy w Strasburgu (na zdjęciu siedziba tego zgromadzenia) zażądała zakazu funkcjonowania rasistowskich stron w Internecie oraz wprowadzenia kar za umieszczanie w Sieci rasistowskich wypowiedzi. W jednogłośnie przyjętej rekomendacji Zgromadzenie uznaje „rozpowszechnianie idei rasistowskich za przestępstwo".



English rulez!

Angielski nadal jest najpopularniejszym językiem stosowanym przez internautów, ale jego dominacja nie jest już tak wyraźna jak kiedyś – poinformowała organizacja do spraw Oświaty, Nauki i Kultury ONZ (UNESCO). Angielskim posługuje się co prawda aż 47 procent internautów, ale chińskim – 9 procent, japońskim – 8 procent, a niemieckim – 6 proc. Wyraźnie wzrasta liczba hiszpańskojęzycznych użytkowników Sieci, których jest na świecie ok. 5 procent. To oni przygotowali ok. 120 milionów hiszpańskojęzycznych stron WWW.



Dajcie nam Internet

Europejczycy powinni zyskać nieograniczony dostęp do Internetu, gdyż doprowadzi to do ponownego rozkwitu gospodarczego tej części świata – stwierdził Steve Case, prezes internetowego giganta AOL Time Warner. W sytuacji spowolnienia działalności gospodarczej ekspansja handlu elektronicznego mogłaby ożywić gospodarki europejskie. Internauci nie mogą w pełni korzystać z Sieci i docenić jej zalet, skoro zastanawiają się, jak wysoki przyjdzie za miesiąc rachunek. Europejczycy nie mogą skoncentrować się na zdobywaniu informacji lub sieciowych zakupach, jeśli każda minuta spędzona w Internecie powoduje wzrost kwoty na ich rachunku telefonicznym. Bariera finansowa w dużym stopniu utrudnia też dzieciom poznawanie Internetu.



Sony atakuje

Konsola i gry konsolowe lub komputerowe są wymarzonym prezentem pod choinkę. Dlatego koncern Sony postanowił w przedświątecznym okresie zwiększyć produkcję PS 2 do dwóch milionów sztuk miesięcznie. Niestety, firma nie przewidziała żadnych obniżek cen, gdyż ich produkt i tak sprzedają się wyśmienicie. Dla Sony ta Gwiazdka jest ostatnią w roli konsolowego monopolisty. Już na wiosnę w Europie pojawią się Microsoft X-Box oraz Nintendo GameCube i nie wiadomo, czy konsola PS 2 będzie nadal królowała na rynku.



Rząd Chin walczy z Siecią

Komunistyczny chiński rząd znany jest z wprowadzania rygorystycznych praw dotyczących korzystania z Internetu. Następnym ciosem w wolność słowa jest zamknięcie przeszło 17 tysięcy kafejek internetowych, które stały się jednym z ulubionych miejsc spotkań młodych Chińczyków. Oficjalnym powodem takiego rozporządzenia jest udostępnianie zakazanej w Chinach pornografii. Rząd grozi, że zamknie następnych 30 tysięcy kafejek, jeśli nie zostanie w nich zainstalowane specjalne oprogramowanie, blokujące dostęp do niedozwolonych serwisów. Ale, uwaga!, będą to nie tylko witryny poświęcone erotyce, ale również zagraniczne serwisy informacyjne, a przede wszystkim przygotowywane w języku chińskim strony poświęcone obronie praw człowieka. Na tych właśnie stronach dokładnie opisuje się zbrodnie chińskiego reżimu, działające do tej pory chińskie obozy koncentracyjne, obozy zagłady i pracy oraz tortury i prześladowania, jakim poddawani są działacze opozycji.



DIABLO komiksem

Miłośnicy serii DIABLO dostaną do rąk prawdziwą perełkę. Tym razem ich ukochani bohaterowie zaprezentują się na stronach komiksu przygotowanego wspólnie przez firmy Blizzard i Dark Horse. DIABLO: TALES OF SANCTUARY składać się będzie z trzech epizodów. Będą to kolejno: RAGE (bohaterem jest tu Druid, chroniący pobliską wioskę przed krwiożerczymi demonami), THE HAND OF NAZ (opowieść o perypetiach Barbarzyńcy i Nekromanty, którzy poszukują magicznego artefaktu) oraz niezatytułowana jeszcze historia zwalczającego zło świątobliwego paladyna. Komiks liczyć będzie 64 strony.



Tekst: Francisco Ruiz Velasco

Tekst: Jacek „Randall" Piekara, Zdjęcia: Media Tech, Sony, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Jednym zdaniem

Dreamcast taniej

Konsola Dreamcast po kolejnej obniżce cen kosztuje już tylko 49.95 $, czyli nieco powyżej 200 złotych. To 128-bitowe urządzenie ma wbudowany modem i można zagrać na nim w przeszło 200 gier, w tym takie hity, jak METAL GEAR SOLID, QUAKE3: ARENA, RESIDENT EVIL 3, czy uważana za najlepszą bijatykę wszech czasów VIRTUA FIGHTER 3.

Gry Made In Poland

Najnowsza gra polskiej firmy Lemon Interactive, zatytułowana STARMAGEDDON, będzie sprzedawana w USA, Francji i Niemczech. Co ważne, Lemon pozyskał atrakcyjnych partnerów, gdyż dystrybutorami programu będą Dreamcatcher, Take 2 Interactive i Acclaim.

E. Leclerc w Sieci

Sieć hipermarketów E. Leclerc może się pochwalić pierwszym internetowym hipermarketem. W Sieci dostępnych jest ponad 6000 produktów w takich samych cenach, jak w zwykłym sklepie tej sieci. Adres: www.leclerc.com.pl.

Europejski GPS

Kraje europejskie zamierzają stworzyć system nawigacji konkurencyjny do GPS. Powód takiego działania jest prosty: stary system kontrolowany jest przez... amerykańskie firmy. Jak twierdzą niektórzy, taki stan rzeczy nie jest bezpieczny.

FBI tworzy wirusa!

Spokojnie, zadaniem insekta nie będzie niszczenie systemów, a jedynie wykradanie haseł oraz danych z komputerów osób podejrzanych o działalność niezgodną z prawem. Stosowane do tej pory zabezpieczenia są tak skuteczne, że stróże prawa nie mogą im się przeciwstawić, co daje przestępcom przewagę.

Pulpit do śmietnika

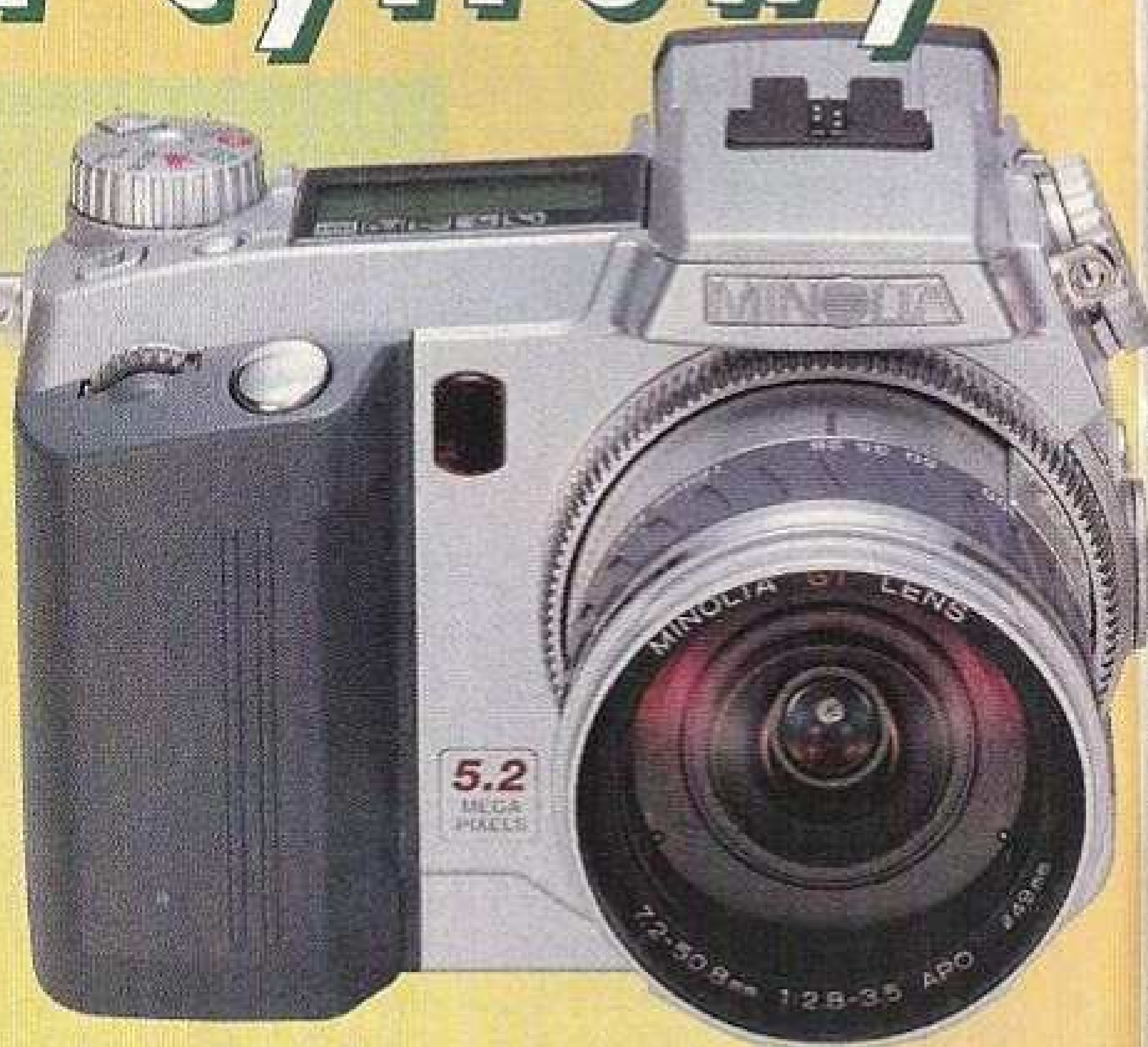
Coraz częściej pojawiają się głosy, że tradycyjny widok interfejsu użytkownika – czyli znany wszystkim pulpit – to już przeżytek. Największe firmy pracują obecnie nad czymś nowym, tak nowatorskim, że dziś trudno określić... co to będzie. Niektórzy mówią o technologii 3D, inni o sterowaniu komputerem poprzez komponenty, które użytkownik mógłby „ubrać".

Zabezpieczenia be!

W Wielkiej Brytanii zdenerwowani miłośnicy talentu Natalie Imbrugli wymogli na firmie BMG wycofanie ze sprzedaży płyt artystki zabezpieczonych przed kopiowaniem i zgrywaniem do formatu MP3. Powód takich działań okazał się bardzo prozaiczny: zabezpieczenie skutecznie uniemożliwiało słuchanie muzyki legalnym nabywcom na części legalnych odtwarzaczy CD i DVD. Oczywiście, zabezpieczenia nie były w stanie przeszkodzić sprytnym piratom...

Superaparat cyfrowy

Nadszedł czas świątecznych zakupów. Jeśli dysponujecie odpowiednio grubym portfelem, możecie kupić naprawdę wspaniałe gadżety. Miłośników fotografii zainteresuje zapewne najnowsza propozycja Minolty – aparat Digimage! Urządzenie posiada przetwornik o rozdzielczości 2568x1928 pikseli (co daje 5.24 mln pikseli). Zdjęcia zapisywane są w pamięci typu Compact Flash o pojemności 1 GB (maksymalna liczba zdjęć wynosi 20). Ogniskowa obiektywu (wg. filmu 35mm): 28-200 mm; do tego zoom optyczny: 7 x; szybkość migawki od 4 s do 1/2000 s. Poza tym aparat potrafi nagrywać filmy w formacie MPEG/AVI. Digimage może symulować jedną z kilku czułości tradycyjnego filmu ISO: 100, 200, 400, 800 lub działać w trybie auto. Urządzenie posiada też lampę błyskową, wizjer optyczny oraz wyświetlacz LCD o przekątnej 1.8 cala. Do komunikowania z komputerem używa złącza USB. Niestety, cena tego superaparatu jest również superwysoka i superodstraszająca, gdyż wynosi około 5510 zł (bez VAT). Cóż, zawsze można pomarzyć, że ma się takie cacko – a ponieważ ceny aparatów cyfrowych spadają, być może niedługo Digimage będzie np. o połowę tańszy?





GeForce 3

Jeśli szukasz nowoczesnej karty graficznej, powinieneś zainteresować się nową rodziną produktów firmy Creative z serii 3D Blaster GeForce Titanium. Najmocniejszą kartą z tej grupy będzie 3D Blaster GeForce3 Titanium 500. Dzięki 64MB pamięci DDR RAM 500MHz, taktowaniu procesora 240MHz i przetwornikowi RAMDAC 350MHz, karta zapewni wręcz rewolucyjną wydajność w grach. Również model Titanium 200 z 64MB pamięci (DDR, 400MHz) i procesorem 175MHz to świetna propozycja dla wymagających. Obydwie karty wyposażone będą w wyjście telewizyjne. Produkty Creative w Polsce dystrybuuje Creative Labs Sp. z o.o., tel. (0-prefix-22)853 02 64 do 68.

Mocne brzmienie

Coraz więcej osób posiada w domowych PC wysokiej klasy karty dźwiękowe, potrafiące obsługiwać zestawy kilku głośników. Cóż jednak z tego, gdy całość podłączona jest do kiepskich, tanich głośniczków? Dla miłośników najwyższej jakości dźwięku skierowana jest propozycja firmy Creative.

Doskonałe brzmienie zgodne ze standardem 5.1 Dolby Digital i DTS oraz możliwość podłączania źródeł cyfrowych i analogowych plus subwoofer o dwukomorowej konstrukcji SLAM to tylko niektóre zalety nowego zestawu głośnikowego Inspire 5.1 Digital 5700.

Komplet składa się z: dekodera/wzmacniacza działającego również jako główna jednostka sterująca, mocnego dwukomorowego subwoofera (30W mocy skutecznej), głośnika centralnego (21W) i czterech głośników satelitarnych (każdy o mocy 7W). Wzmacniacz wyposażony jest w złącze optyczne, współosiowe, analogowe stereo i DIN.

Za luksus delektowania się muzyką przyjdzie jednak sporo zapłacić – taki komplet kosztuje ponad 1400 złotych. W zamian jednak miłośnicy kina domowego na PC będą mogli na własne uszy usłyszeć różnice w odtwarzanym dźwięku. Produkty Creative w Polsce dystrybuuje Creative Labs Sp. z o.o., tel. (0-prefix-22) 853 02 64 do 68.





Wytłocz winyla

Nagranie w domu płyty CD z muzyką nie dziwi już nikogo – ot, wystarczy nieróg nagrywarka i gotowe. Co zrobić, gdy potrzebny jest stary, winylowy krążek z muzyką? Odpowiedź jest prosta: użyć urządzenia VRX-2000 firmy Vestax. Kosztująca ponad 30 000 złotych machina przyda się chyba tylko profesjonalnym DJ-om, bo o użytku domowym raczej nie ma co marzyć... Również koszt czystej płyty nie jest najniższy – trzeba na nią wydać około 60 złotych.

2002 rokiem multimediów

19 listopada w Barcelonie i Hong Kongu odbyła się impreza, podczas której fińska firma Nokia zaprezentowała nowe produkty, które zamierza wypuścić na rynek już w przyszłym roku.

Pierwszym z nich jest telefon Nokia 5210. Jest to aparat przeznaczony dla ludzi aktywnych, których życie nieraz przybiera szalone tempo – dzięki niemu nie musisz już przejmować się, gdy aparat wypadnie ci z kieszeni. Telefon jest skutecznie chroniony przez miękkie materiały amortyzujące. Ponadto charakteryzuje się on małymi wymiarami (105,5 x 47,5 x 22,5 mm, 83 cm sześć.) oraz niewielką wagą (92g). Najważniejsze funkcje to: górna i dolna obudowa XpressonTM, zabezpieczona przed zaplamieniem, kurzem i uderzeniami, pastelowo-pomarańczowe podświetlenie, opcja logo profilu w postaci pełnowymiarowego zegara cyfrowego, rytmiczne podświetlanie z wibracjami, protokół WAP, stoper, czasomierz odliczający, termometr, wydajne zarządzanie kalendarzem oraz pięć gier.

Drugie urządzenie to telefon oznaczony symbolem 6510. Jest on jednocześnie wyrafinowany i nieskomplikowany w obsłudze, stylowy, ale nie pretensjonalny. Zastosowano w nim cały szereg nowych technologii: GPRS, szybki transfer danych, polecenia głosowe oraz portfel elektroniczny, umożliwiający handel bezprzewodowy. Kontrastowy wyświetlacz o dużej rozdzielczości wraz z ergonomiczną klawiaturą sprawiają, że dostęp do wszystkich funkcji jest szybki i łatwy. Jest to aparat przeznaczony przede wszystkim dla ludzi biznesu, choć jeśli zasoby portfela (niekoniecznie elektronicznego) twojego lub twoich rodziców są wystarczające, możesz sprawić go sobie na urodziny.

Ostatnim, a zarazem chyba najbardziej kozackim telefonem jest model oznaczony symbolem 7650. Urządzenie to posiada wbudowany aparat cyfrowy, a także możliwość natychmiastowego wysyłania zrobionych zdjęć. 7650 posiada także funkcję wysyłania wiadomości multimedialnych (MMS) oraz „album" do przechowywania zdjęć. Nie da się ukryć, że Nokia 7650 to więcej niż tylko telefon.

Nokia ogłosiła również wprowadzenie do oferty trzech nowych akcesoriów zgodnych ze standardem Bluetooth, które można bezprzewodowo połączyć z aparatem telefonicznym. Są to Nokia Wireless Headset (słuchawki), Nokia Wireless Car Kit (zestaw samochodowy) i Nokia Connectivity Card (karta łączności). Sprzęt ten jest kompatybilny z najnowszą wersją specyfikacji Bluetooth 1.1, a na rynki Europy i Azji trafi w pierwszym kwartale 2002 roku.

Całe szczęście, że chociaż w robieniu zdjęć nie będziesz ograniczony tylko do nowego telefonu Nokii. Pomoże w tym też zegarek WQV3 (opisujemy go poniżej).

Fotka z zegarka?





Firma Zibi przedstawiła cyfrowy aparat fotograficzny Casio, wbudowany w naręczny zegarek WQV3, dysponujący możliwością przesyłania kolorowych zdjęć do komputera. Wśród zegarków CASIO znajdziesz fotograficzne aparaty cyfrowe, modele z wbudowanym systemem GPS, zgrywające i odtwarzające pliki MP3... WQV3 to najnowsze „dziecko" Casio. Urządzenie posiada kolorowy sensor CMOS o 25 344 pikselach, umożliwiający wykonanie 80 zdjęć. Sensor jest zarazem monochromatycznym, ciekłokrystalicznym panelem, pełniącym funkcje obiektywu i monitora. Fotografie można przekazywać do komputera (port IRDA) i przeglądać przy użyciu wbudowanego oprogramowania. Po zrobieniu zdjęcia można dodawać do niego również opis (do 24 znaków). Aparat oferuje trzy tryby fotografowania (w plenerze, we wnętrzach i o zmierzchu) i jest wodoodporny, dzięki czemu łatwo się go nie uszkodzi. Szybkość migawki: 1/11 do 1/1660 sekundy (automatyczna) oraz samowyzwalacz 2 i 10 sekund pozwalają na użycie aparatu w każdych warunkach.

WQV3 kosztuje 1299 zł – nie jest to tanio, ale za taki gadżet warto zapłacić!

Tekst: R.J. „Yackoo", Marek Lenarcik; Zdjęcia: Nokia, Zibi, Creative, Minolta

ludzie listy piszą...





Jak podkręcić procesor?

Chciałbym się dowiedzieć, jak się podkręca procesor albo płytę główną. Oto moje dane płyty i procesora: Intel Pentium Pro 199 MHz

W. Filipecki

Podkręcanie procesora to nic innego, jak zmiana częstotliwości jego pracy oraz napięcia zasilającego. Takie działanie wymaga jednak wiedzy i nie powinno być wykonywane przez osoby niedoświadczone. Nie wszystkie procesory dadzą się łatwo podkręcić – niestety, Pentium Pro zalicza się właśnie do nich. Obawiam się, że najlepszym wyjściem byłaby dla ciebie wymiana płyty głównej i komputera.

Zepsuty monitor

Popsuł mi się monitor, ale dałem go do naprawy. Został naprawiony i dalej nie odbiera. Dlaczego? Czy to może być awaria karty graficznej? Nie wiem, co zrobić. Czy mam wymieniać kartę, czy po prostu dać komputer do naprawy. Jeśli mam wymienić kartę, to jaką powinienem kupić?

Rafał Pawłowski

To doprawdy bardzo dziwna sytuacja. Skoro monitor był naprawiony, to powinien działać. Chyba że to nie wina monitora... Przede wszystkim sprawdź, co się zepsuło. Spróbuj podłączyć do swojego komputera inny monitor (np. u znajomego) albo twój monitor do innego PC. Jeśli okaże się, że to monitor się zepsuł, ponownie odwiedź serwis – zapytaj, czy naprawa jest w ogóle możliwa i ile będzie kosztowała. Może się okazać, że tańszy będzie zakup nowego sprzętu. Jeśli to karta graficzna, czeka cię zakup nowej – takich urządzeń raczej się nie naprawia (najwyżej wymienia na nowe, gdy są na gwarancji).
Obecnie nie opłaca się kupić innej karty niż Riva TNT2 (około 250 zł) lub GeForce 2 MX (około 350 zł).

Witajcie!

Mimo zbliżających się Świąt, Wasze listy zdominowały... zapytania dotyczące sprzętu (także zepsutego). Jakaś zaraza, czy co? Mam nadzieję, że część osób zaspokoi swoją ciekawość po przeczytaniu naszych odpowiedzi. I to by było na tyle, jeśli chodzi o listy w 2001 roku!

Gnutella czy może Direct Connect?

Miałem wysłać do Was maila na temat, czyli o gazecie, no ale tyle się ma czasu... (jak ja kocham być gimnazjalistą). Pisaliście w którymś numerze o Gnutelli itp., ale mój bardziej oświecony na temat komputerów znajomy poleca mi raczej Direct Connect. A myślałem, że się już trochę orientuję w Necie... No więc, czym to się różni i czy rzeczywiście jest szybsze? W końcu Wy macie to w małym palcu (jak się robi TAKĄ gazetę)...

Kas

Najważniejsza różnica polega na tym, że chcąc korzystać z Direct Connect, trzeba spełnić dosyć ostre wymagania. Po pierwsze, sam musisz udostępnić 20 Gb plików (i nie da się tu wrzucić jakichś tam śmieci dla świętego spokoju). Po drugie, musisz zagwarantować możliwość pobierania twoich zasobów minimum siedmiu osobom. Po trzecie, nieprzestrzeganie zasad spowoduje odcięcie dostępu.
Pod tym względem Gnutella jest mniej wymagająca. Co do szybkości, to cóż – tu głównie decyduje stan łącza naszego ukochanego dostawcy.

Kiepska karta

Jestem Waszym stałym czytelnikiem i mam do Was pytanie. Kupując kompa, nie wiedziałem za dużo i kupiłem zintegrowaną kartę graficzną (SIS 620). Teraz niektóre gry nie chcą mi chodzić. Zastanawiałem się nad zakupem GeForce 2, lecz wymiana płyty głównej i karty kosztowałaby około 600 zł! Czy nie lepiej by było kupić akcelerator Voodoo2? I jeszcze jedno, nie wchodzą mi kody do Max Payne PL. Czy te, które opubliwaliście w numerze 18., są tylko do wersji angielskiej?

Neo

W większości przypadków działanie karty graficznej zintegrowanej z płytą główną można zablokować (na płycie powinna być odpowiednia zworka, może do tego służyć też specjalna funkcja BIOS-u). Potem wystarczy jedynie zamontować osobną kartę i gotowe – nie musisz wymieniać płyty! Kartę GeForce kupisz już za ok. 300 złotych, możesz też wybrać tańszą Rivę TNT2 (ok. 200 zł). Na obydwu będą działały wszystkie gry. VooDoo2 jest obecnie przeżytkiem i nie warto jej kupować!
Kody do MAX PAYNE działają zarówno w polskiej, jak i angielskiej wersji (mówimy oczywiście o oryginalnych kopiach gry). Może źle wpisałeś kody?

CDRW a wieża

Chcę zadać Wam parę pytań:
Po pierwsze: jaka jest różnica pomiędzy nagrywarką CD-RW do komputera, a tą z wieży stereo?
Po drugie: Pod jaki adres e-mailowy mam wysłać swój głos na listę TOP-20?
I po trzecie: Czy powrócicie do odpowiadania na listy czytelników w taki sposób, jaki był np. w numerze 11. (chodzi o dzielenie listu na części i odpowiadanie po każdym pytaniu)?

Adam Myszkowski

SPROSTOWANIE

W 23 numerze CLICK!, na stronie 60, zamieściliśmy artykuł „Nokia 5510 z bliska". Przez pomyłkę zapomnieliśmy podać nazwisko autora zdjęć – pana Jakuba Krama serdecznie przepraszamy.

SPROSTOWANIE

W 24 nr CLICK!, na str. 20, błędnie użyliśmy artwork Forda Focusa z gry COLIN McRAE RALLY 2.0 przy recenzji RALLY CHAMPIONSHIP XTREME. Za pomyłkę przepraszamy firmę CODEMASTERS.

NOWY ADRES REDAKCJI CLICK!

Drodzy Czytelnicy! Z radością informujemy, że od 1 grudnia 2001 ulega zmianie adres naszej redakcji i całego wydawnictwa. Nasz nowy adres to:
Redakcja CLICK! – Wydawnictwo H. Bauer, ul. Motorowa 1, IV piętro, 04-035 Warszawa
Nie zmieniają się natomiast numery telefonów do redakcji, bez zmian pozostaje także adres korespondencyjny (na który przysyłacie np. rozwiązania konkursów). Szczegóły w stopce obok.

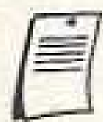
UWAGA: w losowaniu nagród biorą udział tylko zgłoszenia zawierające kupony konkursowe!

TOP-20 | ATLANTIS
LISTY | MUMINKI
POLSKA GOLA | RALLY TROPHY
KONKURS ŚWIĄTECZNY

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo!"
Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

...a my na nie odpowiadamy

Główna różnica polega na możliwościach obydwu urządzeń. Nagrywarką w wieży nagrasz tylko i wyłącznie muzykę, a tą wbudowaną w PC także inne dane (muzykę, programy, płyty VideoCD).
Nasz adres e-mail to click@click.pl. Jeśli dostaniemy więcej głosów za starym sposobem odpowiedzi, możemy go przywrócić. Wszystko zależy od Was – Czytelników.

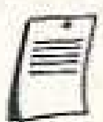


Zakup Discmana

Chciałabym kupić sobie Discmana, tylko nie wiem, jakiego. Chodzi mi o dobrego i po przystępnej cenie. Jakie firmy robią dobre Discmany? Mam nadzieję, że mi pomożecie.

Iwona Kandzierska

Sprzęt audio produkuje bardzo wiele firm, każda z nich ma w swojej ofercie także tańsze modele o niezłych parametrach. Jeśli chodzi o markę, to możemy ci polecić sprzęt firm: Sony, Philips, Aiwa, Casio, Thompson, Panasonic, JVC. Nie radzimy kupować wyrobów Elta, Clatronic oraz innych o dziwnie brzmiących nazwach, zbliżonych do tych największych producentów (np. Thompsonic czy Saynoo).
Przy zakupie zwróć uwagę na ilość pamięci bufora, jaką ma DiscMan – od niej zależy jakość odtwarzanego dźwięku podczas np. biegania czy jazdy rowerem po wybojach. Przy dobrej klasy sprzęcie w takiej sytuacji nie usłyszysz żadnych efektów ubocznych ruchu, a w gorszym utwór będzie przeskakiwał...

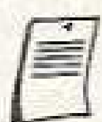


łączymy 2 PC

Czy podczas połączenia dwóch komputerów za pomocą kabla od drukarki trzeba dokonać jakichś zmian w ustawieniach Windows (jeśli tak, to jakich?). Czy po takim połączeniu drukarka będzie działać prawidłowo, czy trzeba będzie cofać te zmiany?

Seba

Aby móc komunikować się w ten sposób, w Windows musi być zainstalowany dodatek „Bezpośrednie połączenie kablowe". Pamiętaj tylko, że do komunikacji potrzebny jest specjalny kabel (różniący się od drukarkowego połączeniami). No i oczywiście nie da się jednocześnie używać drukarki i tego połączenia. Aby później korzystać z drukarki, nie musisz nic robić – tylko podłączasz kabel drukarkowy i gotowe!

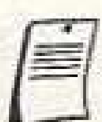


Tajemnicze pliki...

*Mam pytanie: czym otwiera się pliki typu *.cfg, *.dat, *.diz, *.his? Skąd mogę ściągnąć do nich program?*

Kamil Gacman

Tego typu pliki zazwyczaj zawierają informacje dotyczące konfiguracji bądź ustawień programów. Nie istnieje jakiś uniwersalny edytor, pozwalający w nich grzebać – i bardzo dobrze, takie zabawy są najzwyczajniej niepotrzebne. Jeśli jednak koniecznie chcesz, możesz spróbować otworzyć je przy pomocy Windowsowego edytora Notatnik (Notepad).



Pytania, pytania...

Czy gdy jest się abonentem sieci TP S.A., to można wybrać numer innego operatora (np. Netii)? Jaka jest aktualna cena 1 impulsu w TP S.A.? Kiedy ruszy witryna CLICKA!, zapowiadana od tak dawna? Kiedy dacie ankietę (czego mniej, czego więcej, co się czytelnikom podoba... itp)? Czy do każdego numeru CLICKA! dodacie pełną wersję gry? (oby nie!)

Geralt_86

Uff, ale się tego nazbierało! Ale w porządku, kto pyta – nie błądzi... Albo błądzi jeszcze bardziej! Pytanie pierwsze – tak to sformułowałeś, że nie wiemy, o co ci chodzi... Będąc szczęśliwym abonentem TP S.A., możesz: wybrać numer dowolnego operatora (celem połączenia się z kimś, kto ma telefon u konkurencji). Możesz także korzystać z numeru dostępowego do Internetu innego operatora, jeśli TP S.A. się na to zgadza – czyli ma podpisaną umowę z tymże operatorem (czy o to ci chodziło?). Od razu podpowiemy, że z Netią na razie nie ma takiej umowy... Możesz też odbywać rozmowy międzymiastowe za pośrednictwem innego operatora (wybierając słynne już „prefiksy": 1033, 1044, 1055...).
Koszt jednego impulsu w TP S.A. jest różny dla poszczególnych taryf i wynosi odpowiednio 27 groszy (pakiet aktywny), 29 groszy (pakiet standardowy), 34 grosze (pakiet niedrogi) lub 58 groszy (pakiet oszczędny). Do wszystkich cen trzeba doliczyć 22% podatku VAT (przy połączeniach z Internetem – 7% VAT). Przypominamy, że jeden impuls to trzy minuty (w godzinach szczytu) lub sześć minut (poza szczytem, soboty, niedziele i święta). O strony WWW CLICKA! walczymy od dawna. Niestety, ostatnio się okazało, że nasz dział internetowy najpierw wyprodukował... portal młodzieżowy www.bravo.pl. (w ramach którego znalazł się, oczywiście, też dział z grami). A na nasze pytania o strony Clickowe, odpowiadają „później... za jakiś czas... nie teraz...". Być może Wam uda się wymóc na naszych kolegach szybsze działania. Jeśli chcecie – oto telefon do działu internetowego naszego wydawnictwa: (0-prefix-22) 672-01-21 w. 101. Życzymy powodzenia.
Ankietę z pytaniami o to, co się Wam podoba (lub nie) być może zamieścimy już niedługo.
Pełna wersja gry będzie teraz dołączona do każdego numeru CLICKA! – prośby o to powtarzały się aż w 70% Waszych listów. Bardzo się cieszymy, że wreszcie zrealizowaliśmy nasze plany, dzięki czemu możemy zaoferować Wam dobre, pełne wersje przy stosunkowo niewiele zmienionej cenie. Oczywiście wiemy, że jak zwykle znajdą się przeciwnicy takiego rozwiązania. Cóż, takie jest życie.

Wymagania sprzętowe w grach

Uwaga! Przypominamy, że w naszej tabelce z oceną gry zamieszczamy informacje dotyczące zalecanych wymagań sprzętowych – czyli takich, które według producenta zapewnią prawidłowe i płynne działanie gry. Nie podajemy wymagań minimalnych! Z naszego doświadczenia wynika, że nie ma to większego sensu – później otrzymujemy listy z pretensjami, że mimo spełnionych wymagań gra „skacze" lub działa w niższej rozdzielczości.

Wasze strony WWW

Seria THE SIMS zdobyła ogromną popularność wśród graczy. Nic więc dziwnego, że w Sieci pojawiło się wiele stron poświęconych temu przebojowi. Jedną z nich jest WWW.SIMSKLEP.PRV.PL.
Znajdziecie tutaj kilkadziesiąt plików z nowymi ubiorami i przedmiotami dla postaci z gier. Autorka strony zamieściła też miniporadnik dla miłośników własnej twórczości spod znaku Simów. Strony są przygotowane z pomysłem, choć na pewno można je jeszcze rozbudować. Zresztą sama autorka prosi o pomoc i współpracę innych miłośników THE SIMS.



www.simsklep.prv.pl

nasza ocena tej strony: 5

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic, **Koncepcja wydawnicza:** Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic. **Redaguje zespół:** Piotr Moskal (redaktor naczelny) – telefon: 0 - prefix - 22 517 02 47, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) – telefon: 0 - prefix - 22 517 01 94), Michał Cichy, Jacek Piekara. **Dział graficzny:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner. **Teksty w tym numerze:** Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Maciej Ogiński, Stanisław Pawlak, Artur Marciniak, Dawid Muszyński, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski.
Adres do korespondencji: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, e-mail: click@click.pl. **Dział reklamy:** Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek – telefon: (0 - prefix - 22) 517 02 58. **Druk:** Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.



 ISSN 1509-0558





Jak wygląda Frogger?

ROZWIĄZANIE KONKURSU RYSUNKOWEGO

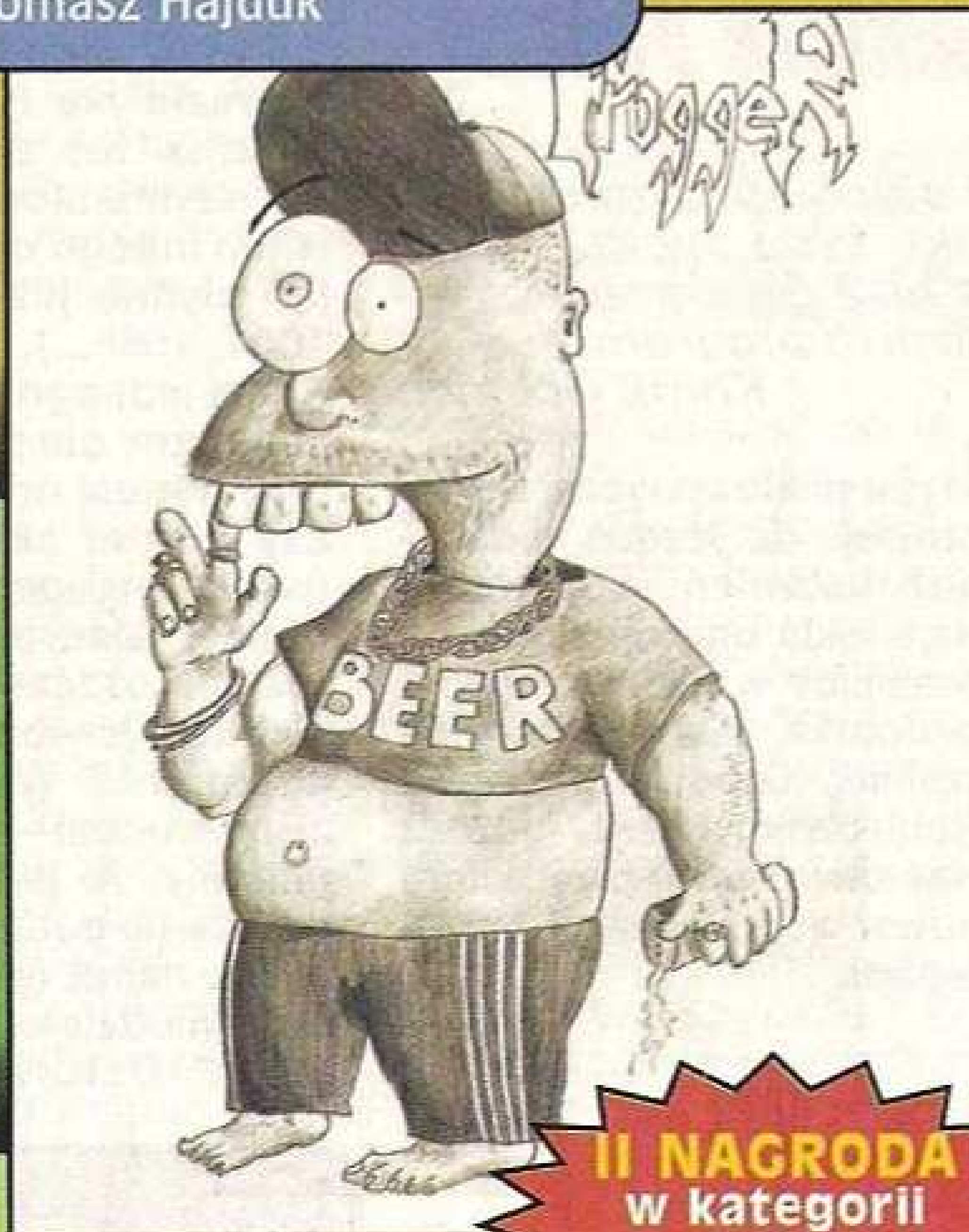
Bartek Bukowiecki



I NAGRODA w kategorii praca czarno-biała

Tak dokładnie wygląda Frogger, gdy ktoś zje ostatni kawałek jego pizzy

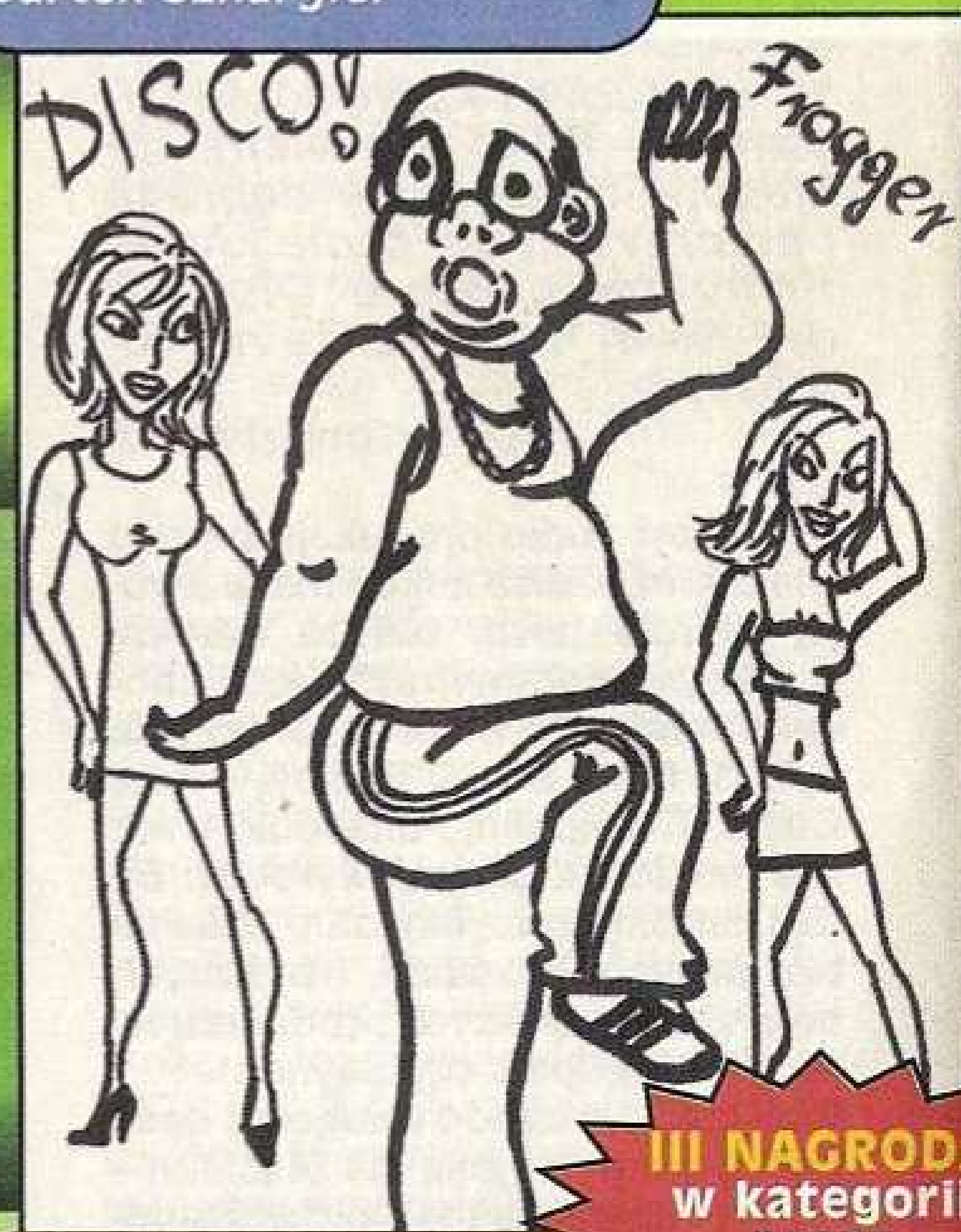
Tomasz Hajduk



II NAGRODA w kategorii praca czarno-biała

A tak wyglądał nasz naczelny jeszcze dwa lata temu. Teraz się zmienił...

Bartek Sznargieł



III NAGRODA w kategorii praca czarno-biała

100% science-fiction. Frogger nie potrafi tańczyć (choć myśli, że umie robić to świetnie)

Artur Sadłos



I NAGRODA w kategorii praca kolorowa

Scena z życia rodzinnego. Na święta Froggera odwiedzają Froggerzątka...

Michał Szuro



II NAGRODA w kategorii praca kolorowa

Takie grafitti ostatnio widziane były na murach Brooklynu

Dominik Laurysiewicz



III NAGRODA w kategorii praca kolorowa

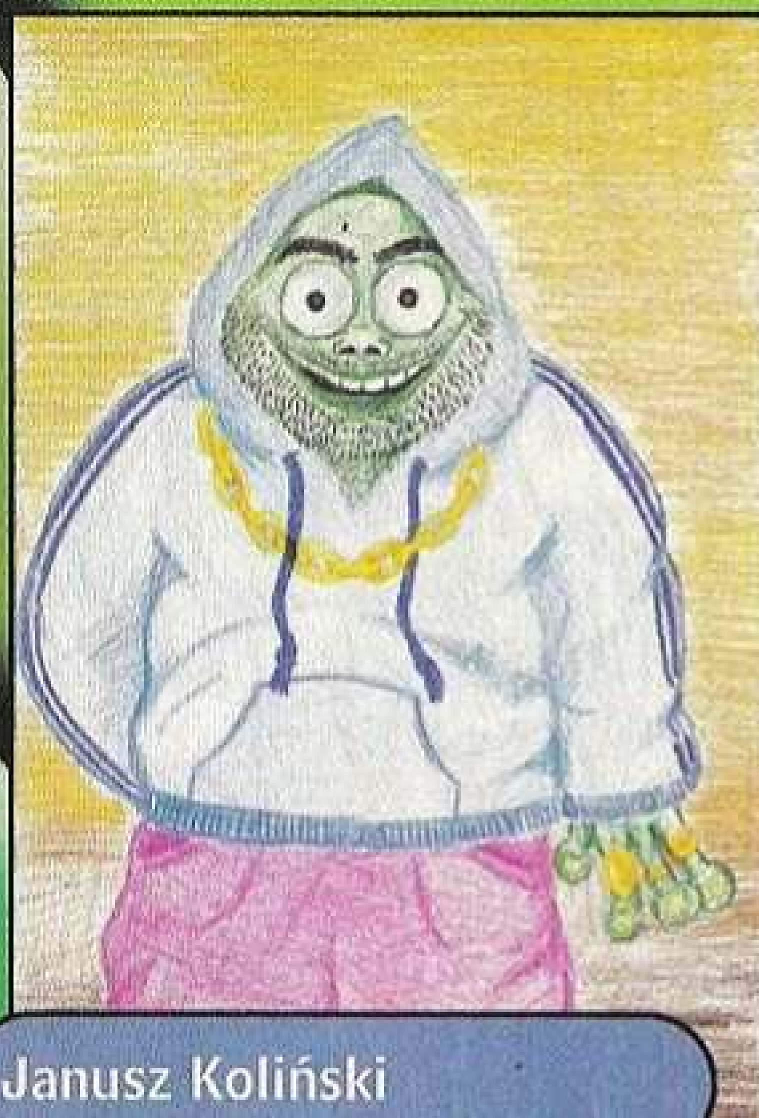
„I'm blue", czyli melancholijno-filozoficzna wersja Froggera



Bartłomiej Bednarski



Karolina Skrzydłowska


Janusz Koliński

Jędrzej Kaczmarek


NAGRODY

1 miejsce (w obydwu kategoriach) – STRONGHOLD i CYWILIZACJA III, gry komputerowe ufundowane przez firmy Play It oraz CD Projekt.

2 miejsce (w obydwu kategoriach) – WIGGLES i BALDUR'S GATE II, gry komputerowe ufundowane przez firmę CD Projekt.

3 miejsce (w obydwu kategoriach) – SETTLERS IV, gra komputerowa ufundowana przez firmę CD Projekt.

Nagroda Specjalna Randalla – gra WARHAMMER: DARK OMEN.

Nagroda za publikację – program MUSIC MAKER JUNIOR oraz kubek z Clickersem – otrzymują wszyscy, których prace opublikowaliśmy na łamach pisma (w tym numerze oraz w poprzednich).

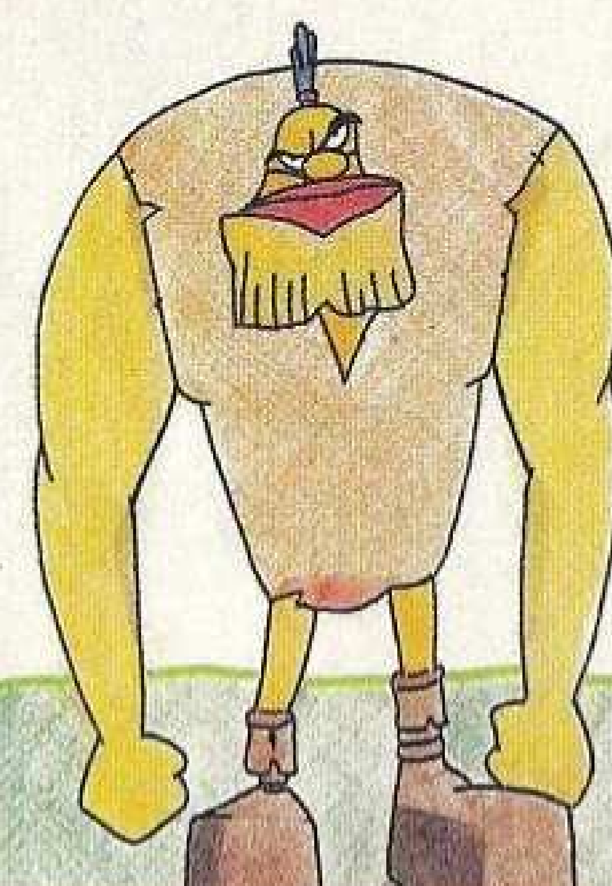
Dziękujemy za wszystkie prace! Są świetne!

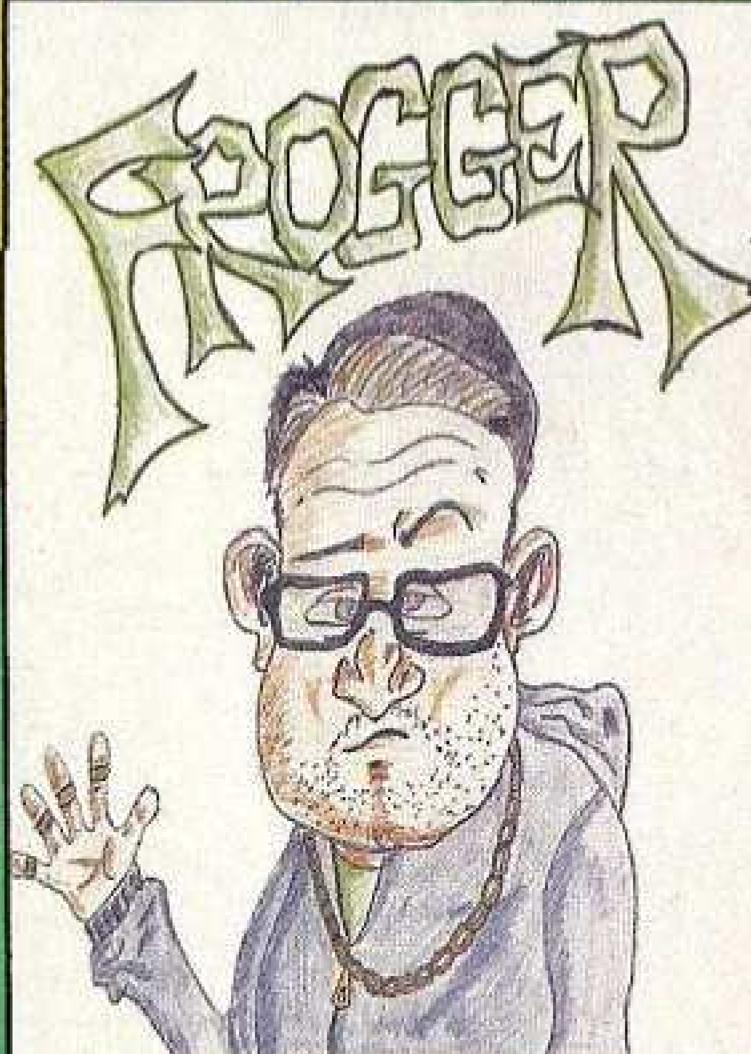


Ten rysunek zdobył szczególne uznanie Froggera – jego autora prosimy o kontakt telefoniczny na numer (0-22) 517 02 47 w celu ustalenia szczegółów odbioru nagrody-niespodzianki.



Kamil Pydych


Tomasz Helewski



Szymon Stańczyk zdobył Nagrodę Specjalną Randalla za karykaturę najbardziej podobną do oryginału!



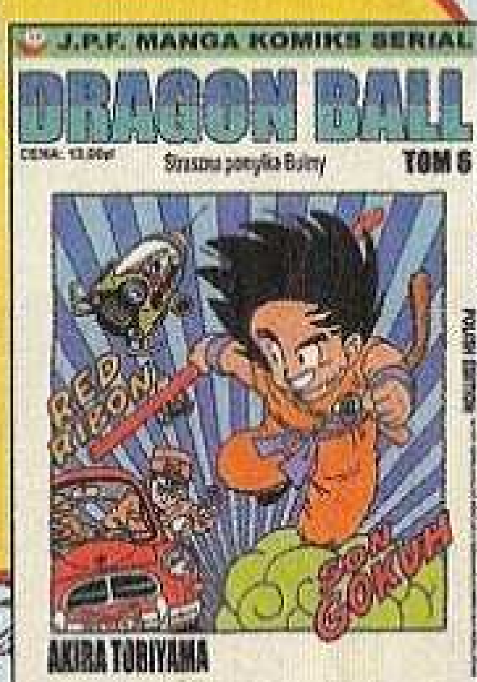
Obok publikujemy jedyne, oryginalne zdjęcie Froggera, jakie udało nam się zdobyć (to ten po lewej, koło samochodu, a nie ten niebieski po prawej). Frogger nie jest zielonkawy ani oślizły, nie chodzi także w drechach. W wersji wakacyjnej może się wydawać nawet atrakcyjny (opinia pensjonariuszek domu spokojnej starości „Złote Liście" w Wąchocku). Kilka niewiast składało mu nawet atrakcyjne propozycje matrymonialne – „jeszcze sprawna siedemdziesięciolatka" oferowała swoją posiadłość w Kamerunie, kopalnię złota i sztuczną szczękę (po „ewentualnym, przedwczesnym zejściu").

ŚCIŚLE TAJNE!

Wielki Konkurs Świąteczny

Nagrody rozlosujemy pośród osób, które do 31 stycznia 2002 nadeślą do nas swoje prace (obrazki wykonane techniką kolażu*) na temat „Moje Święta Bez Komputera".

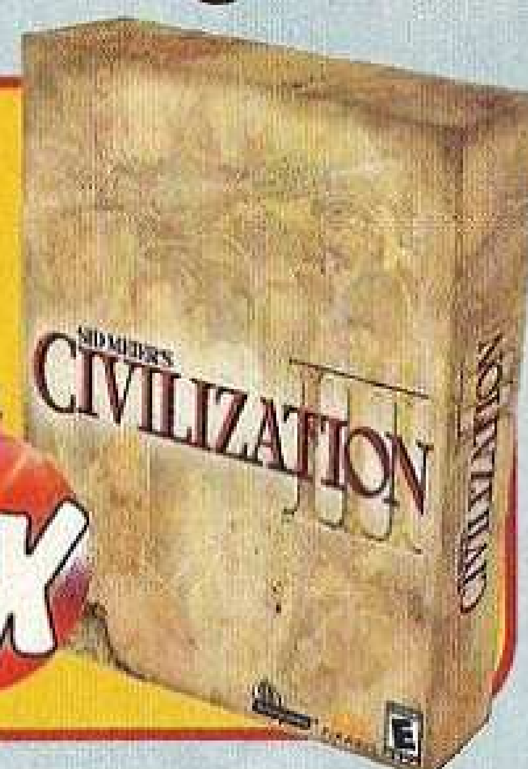
**technika kolażu polega na łączeniu różnych technik graficznych (np. kredek świecowych, wyklejanki, farb, skrawków materiału itp).*

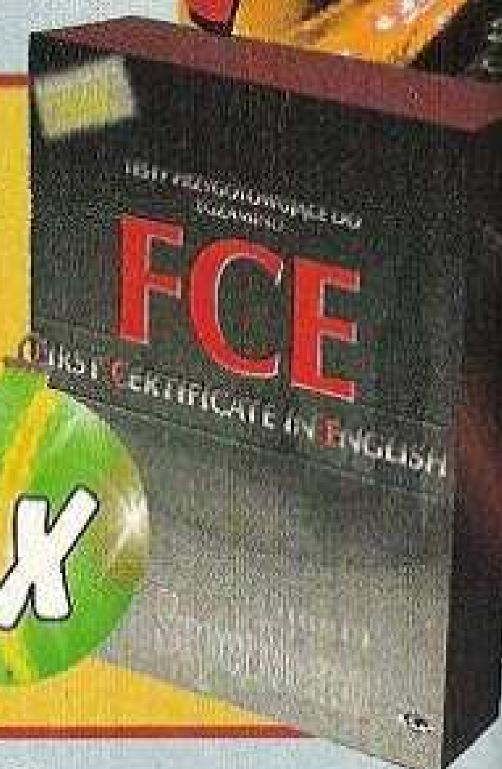


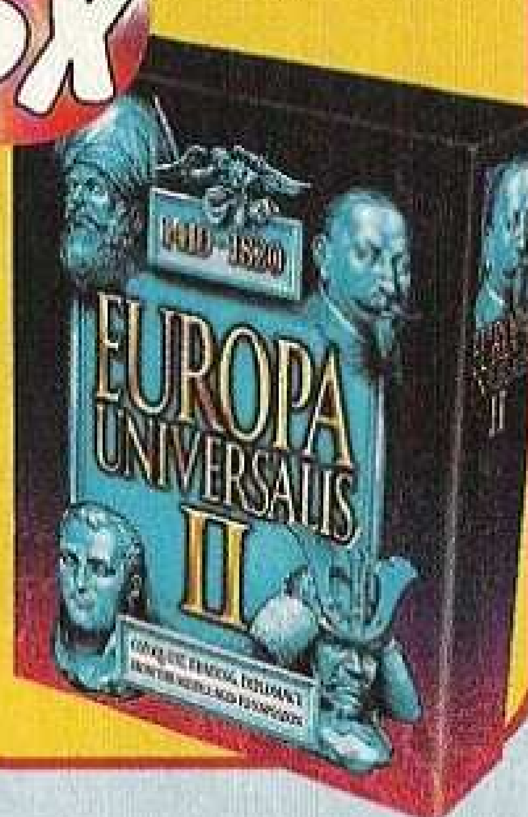


















W CLICK! 23 nagrody wygrali:

Logitech: Ryszard Nowak z Klwowa; Piotr Kuczaj z Mszany Dolnej
Pool of Radiance: Bogusława Jaworska z Białego Dworu
Arcanum: Adam Nosewicz z Gorzowa Wlkp.
Skanery: Bartek Sysak z Katowic; Mateusz Głuszczyński ze Zduńskiej Woli
Windows XP: Marcin Kazimierczak z Siedlec
TOP 20: Bartosz Kwiatkoski ze Słupcy
Rainbow Six: Piotr Bednarczyk z Nakła Śląskiego
Wiggles: Romek Szymczak ze Święciechowa; Jakub Pniewski z Choszczna; Patryk Cieślak z Rogowa; Bożena Kwiecień z Gliwic; Agnieszka Cieluch z Wrocławia
The Sims: Monika Kurdyś z Częstochowy
Pokemony: Daria Dzięcioł ze Sławy
Watchmaker: Tomasz Świderski z Sopotu; Damian Flis z Łęczycy; Magda Łuksza z Gorzowa Wlkp.; Łukasz Szczerbowicz z Nowej Soli; Grzegorz Markiewicz z Henrykowa; Marcin Leciej z Głogowa; Andrzej Szeler z Warszawy; Tomasz Zieliński ze Szczecina; Mateusz Nowak z Wronek; Szymon Antończyk z Bytomia; Maciek Spryszyński z Prąchowic; Joanna Kierońska z Krakowa; Jan Kostro z Nowych Piekut; Maciej Świderski z Łukowa; Kinga Michalec z Gdyni; Marcin Waniek z Białej Podlaskiej; Marcin Daniuk z Wiązów; Monika Ciąpała z Głowna.



5x Throne of Darkness

5x Wizardry 8

5x Twierdza

5x Myst III Exile

5x Wiggles

25x Max Payne

1x Omnia

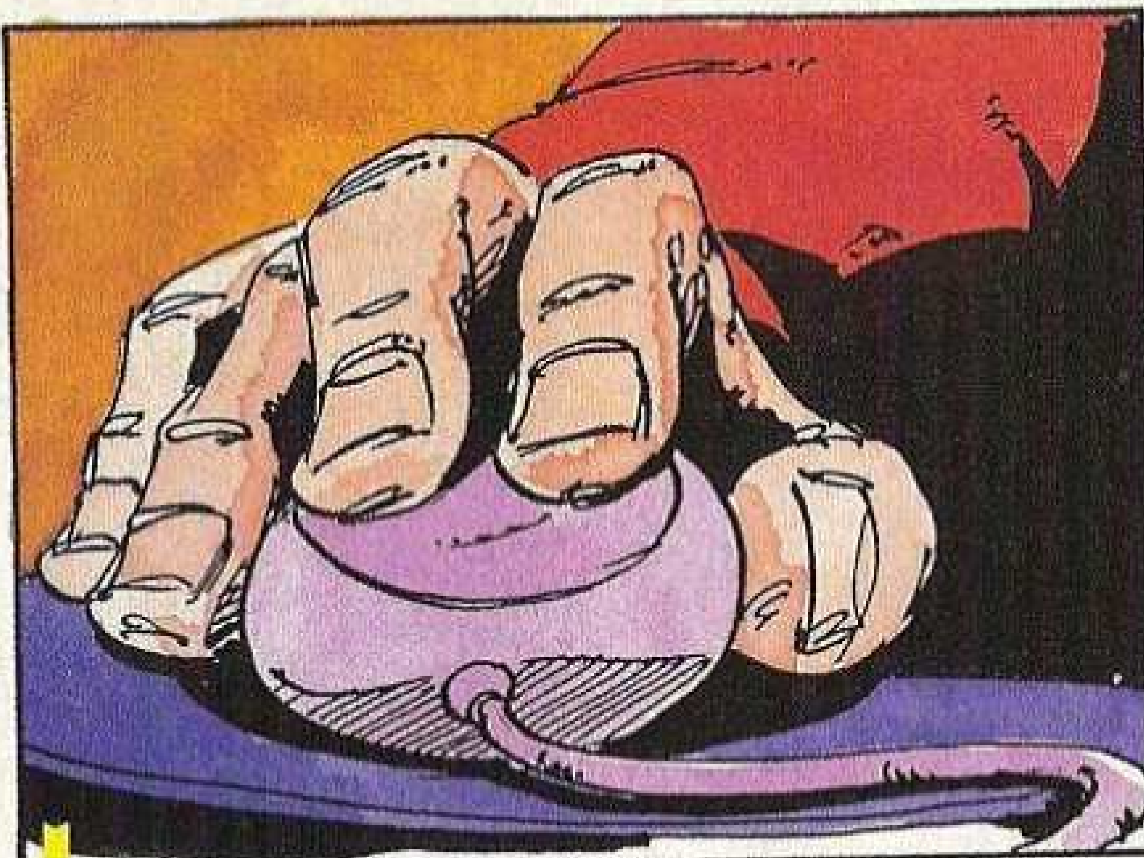
1x Angielski euro plus+

2x Dragon Ball Z

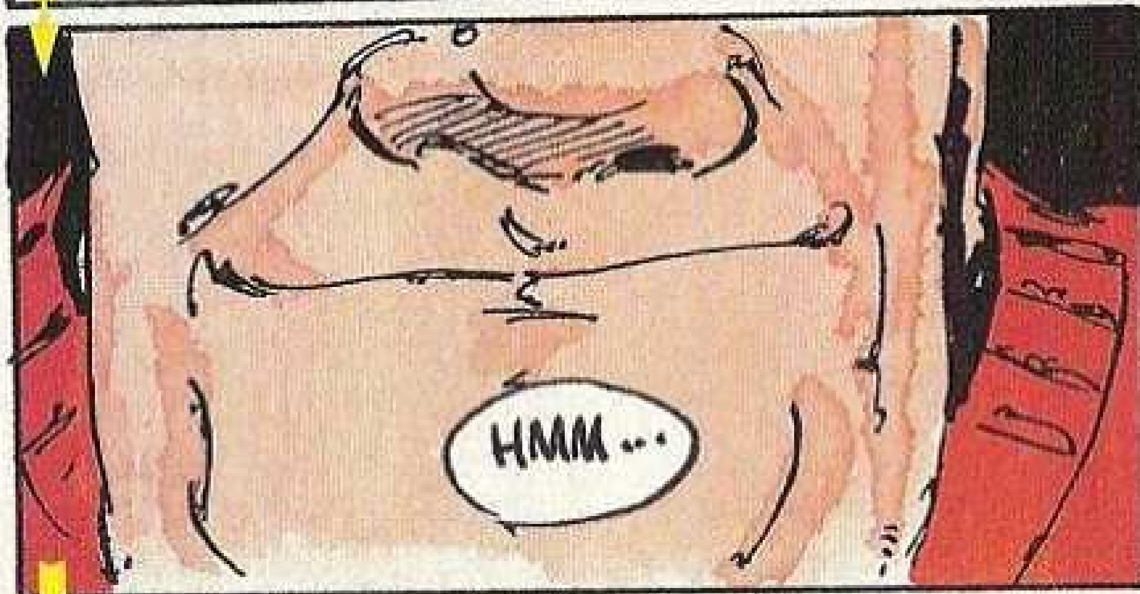
1x CREATIVE www.creative.com Inspire 5.1

50x Colin McRae Rally, Baldur's Gate II, Earthworm Jim 3D, ZAX, Gift, StarCraft

AFERA Z MIKOŁAJEM























rys. Marcin Kułakowski

HA! ALE WSZYSCY DALIŚCIE SIĘ NABRAĆ! PRZECIEŻ ŚWIĘTY MIKOŁAJ TO SAJENS FIKSZYN! NIE ISTNIEJE! TĘ STRONĘ SAM WYMYŚLIŁEM

WRR... TRZYMAJCIE MNIE, BO POPEŁNIĘ ZBRODNIĘ!

DOIGRASZ SIĘ KIEDYŚ!

WIEM!

DZIEŃ DOBRY PAŃSTWU! MIKOŁAJ ZGODNIE Z ZAMÓWIENIEM

KAŻDY DOSTANIE WYMARZONY PREZENT...

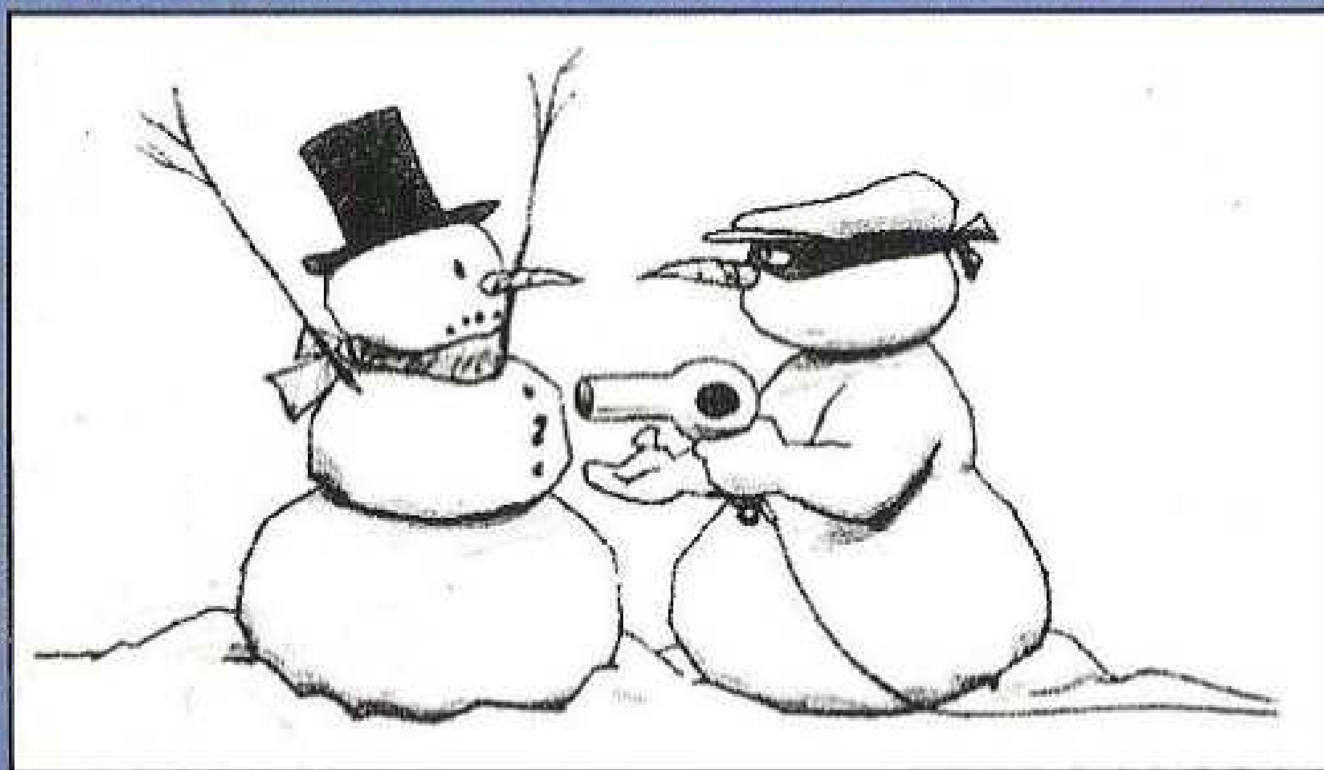
?

...NIKT NIE ZOSTANIE POMINIĘTY

!!!

EEE...

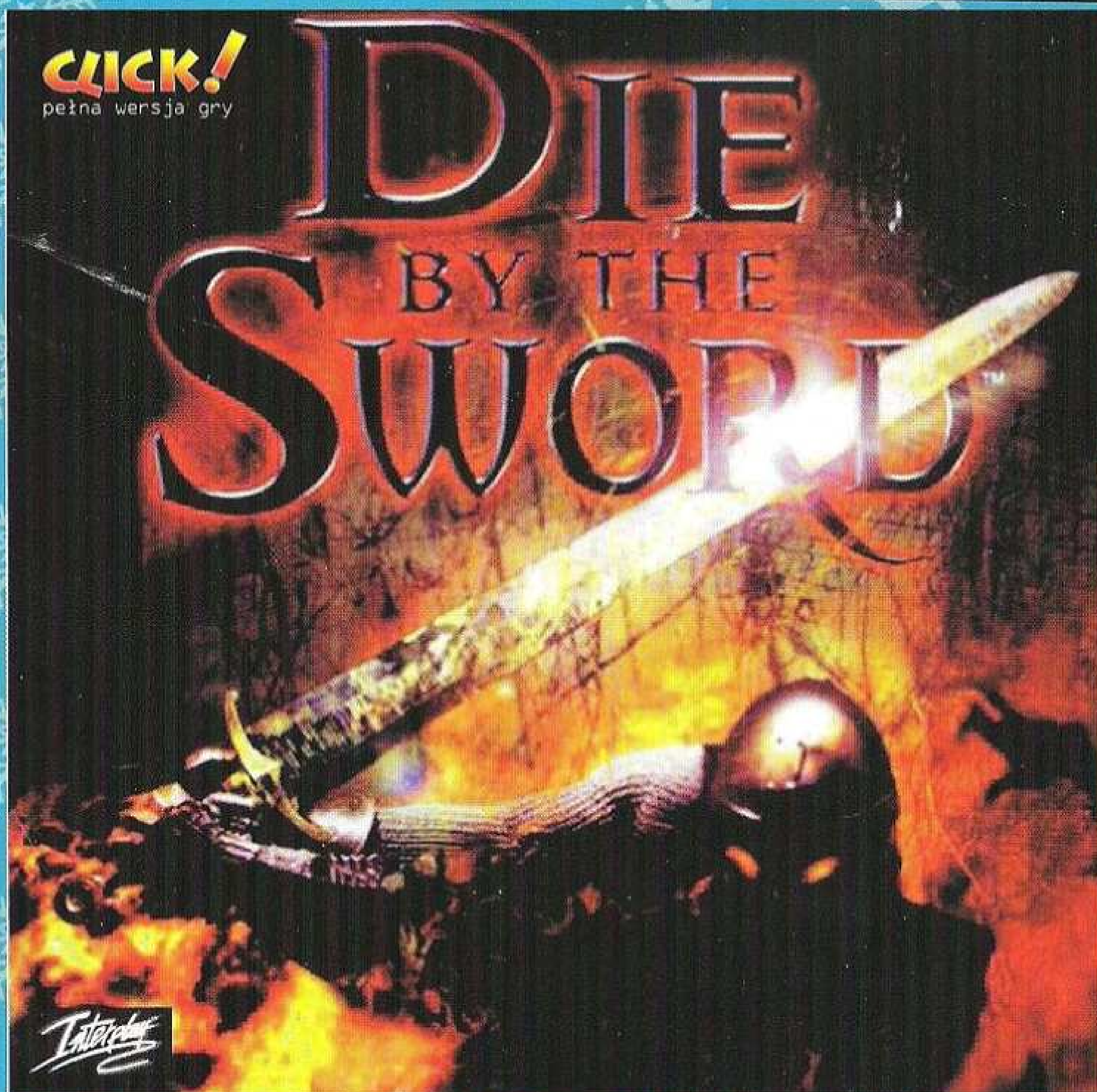
Porachunki bałwanów



Kochamy zimę?

Czekają nas minimum trzy miesiące zimna, opadów śniegu i mrozów. Zobaczmy, co to oznacza dla miłośnikow komputerów...

1. Zima to święta. Święta, to świąteczne oferty producentów gier. Pojawią się więc nowe tytuły oraz... stare w nowych cenach.
2. Niestety, gdy napada zbyt dużo śniegu, pojawią się zaspy. Gdy będą odpowiednio duże, nie dotrzesz do sklepu z grami (lub na giełdę komputerową).
3. Oczywiście, zamiasta pięknego śniegu może być długotrwała chlapa i roztopy. To jeszcze gorsze. Wodnista pacia cieknie do studzienek telefonicznych, skutecznie utrudniając połączenie z Siecią!
4. Nawet jeśli pogodą będzie umiarkowana (znaczy śnieg, ale nie za wiele), istnieje ryzyko, że rodzice wyekspediują cię na jakiś wyjazd w góry. To oznacza rozstanie z komputerem!
5. Istnieje jeszcze jeden mroczny scenariusz: zwały śniegu przysypują miasto, łodowe sople niszczą linie energetyczne. Siedzisz, marzniesz, twój PC nie działa do wiosny!



Okładka do DIE BY THE SWORD – wytnij delikatnie wzdłuż białej linii i umieść w pudełku na płytę CD